SVERIGES STÖRSTA PC-SPELTIDNING

SVENSKA PC GAMER

LICENSED FROM PC GAMER U.K.
TRETTIONIONDE UTGÅVAN

Mars 2000 Pris 55:50

SPELÅRET 2000

Stor förhandstitt på alla spel som kommer i år!

26 SIDOR!

TIBERIAN SUN: FIRESTORM

Exklusiva bilder & het info!

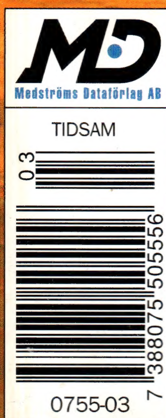
Så blir du en mästare i Quake III Arena!

Allt du behöver veta för att vinna 100 000 kronor!

RECENSION!

BATTLEZONE II COMBAT COMMANDER

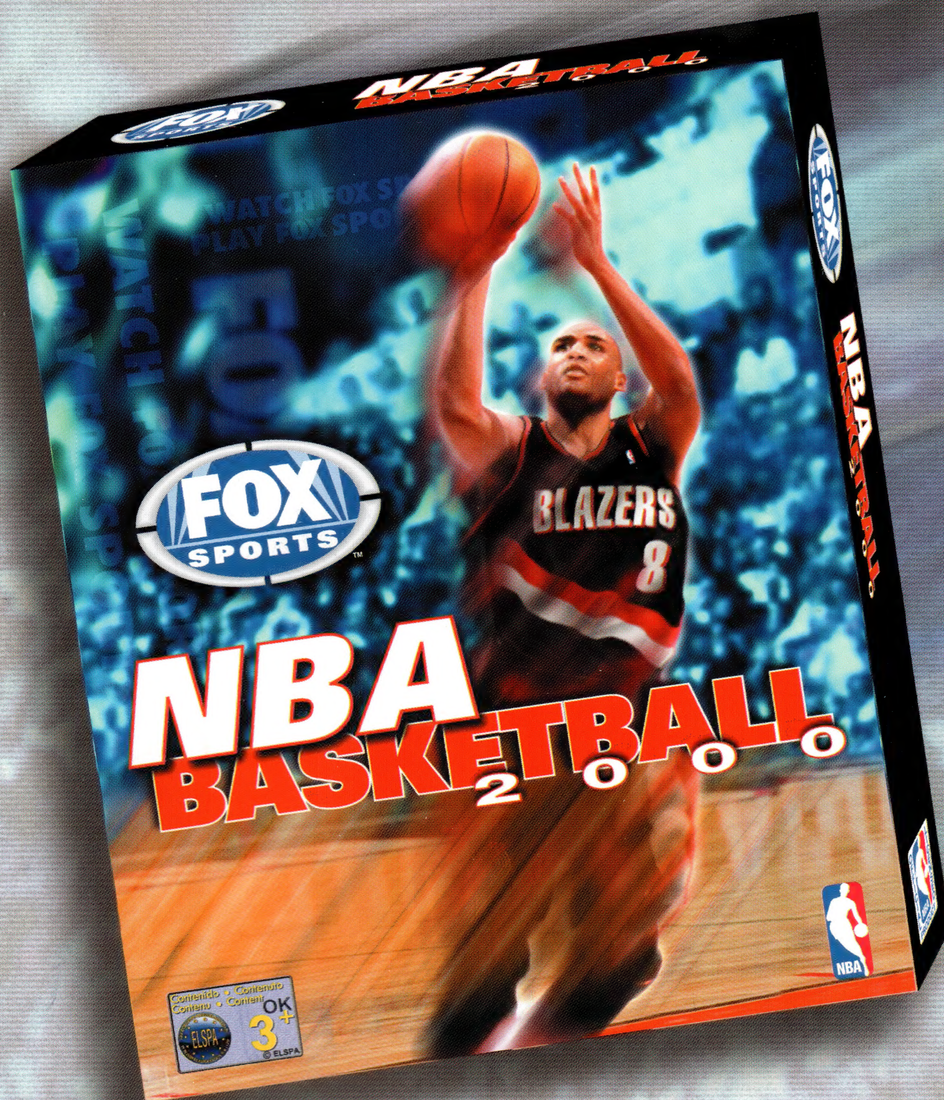
Stenhård uppföljare!



Dessutom:

SHOGUN: TOTAL WAR
THE SIMS
COLIN McRAE RALLY 2
SLAVE ZERO
ATLANTIS 2

INTRODUCING THE NEWEST WAY TO PLAY BASKETBALL





Camera angles that put you in the action



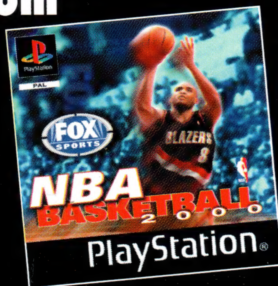
Tons of different dunks



Addictive gameplay that's fast and fun

SPORTS GAMES FOR SPORTS FANS.℠

foxsportsgames.com
log on for more info, screenshots and downloads



Also on PlayStation® game console





nba.com

FOX SPORTS INTERACTIVE™

INTRODUCING THE NEWEST WAY TO PLAY HOCKEY

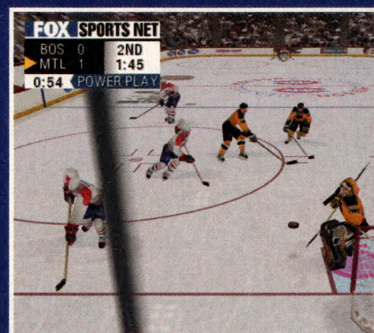




Authentic FOX Sports Net graphics-including FOX TRAX™



Camera angles that put you in the action



Addictive gameplay that's fast and fun

SPORTS GAMES. FOX ATTITUDE.

foxsports.com

log on for more info, screenshots and downloads

NHLPA



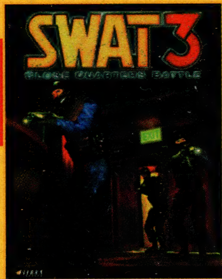
Also on PlayStation® game console

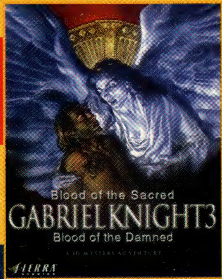


FOX SPORTS INTERACTIVE™

Vansinne!

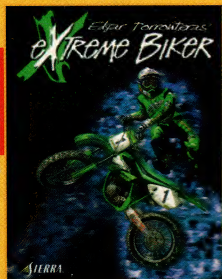
Köp 1 av följande spel...



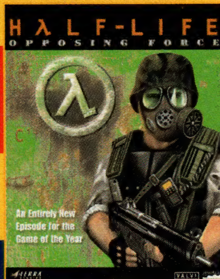








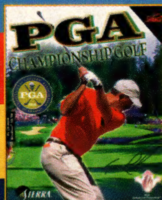




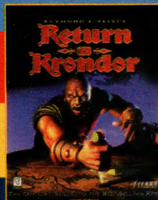


...och få ett av dessa på köpet*

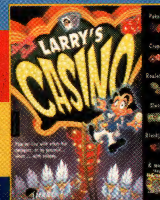


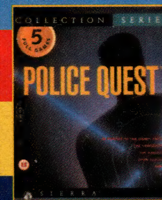














*Endast porto- och hanteringskostnad SEK. 30 per produkt tillkommer. Erbjudandet gäller 15/2-00 till 30/4-00 dock så länge lagret räcker. Detta erbjudande kan ej kombineras med andra erbjudanden eller rabatter.





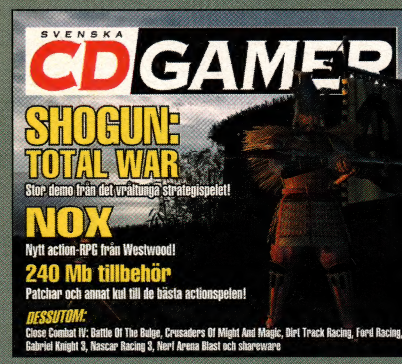
INNEHÅLL

SPELÅRET 2000

33 Vi tittar närmare på alla de spel som det är värt att se fram emot i år.



9 Äntligen kan vi lägga med en stor demo på strategispelet *Shogun: Total War*. Dessutom har vi en stor demo från Westwoods action-RPG *Nox*, *Close Combat IV*, och massor av patchar och tillbehör till de största actionspelen.



BATTLEZONE II

66 Störst kör först och det gäller här också.

THE SIMS

68 Kolla in vår recension.



SHOGUN: TOTAL WAR

28 Förhandstitt på det mästerliga strategispelet.



SVENSKA PC GAMER

Nummer 39 Mars 2000

PÅ GÅNG!



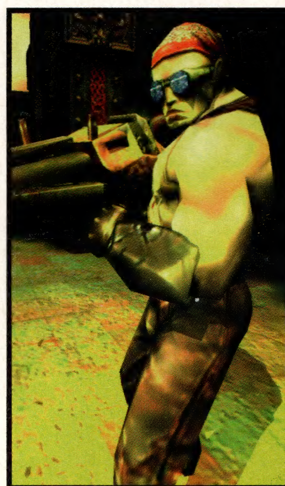
FASTA AVDELNINGAR

SENASTE NYTT OM...





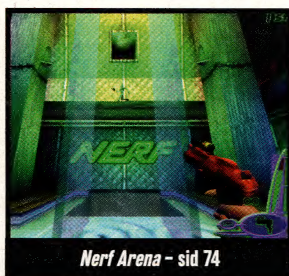
GUIDER



DENNA MÅNADS RECENSIONER



Slave Zero – sid 72



Nerf Arena – sid 74



Toy Story 2 – sid 79



Septerra Core – sid 70

SVENSKA PC GAMER
Nummer 39 Mars 2000

Chefredaktör & ansvarig utgivare Anders Sköld
anders.skold@pcgamer.net
Redaktionschef Anders Björlin
anders.bjorlin@pcgamer.net
Redaktör Joakim Bennet
joakim.bennet@pcgamer.net
Medarbetare i detta nummer
Mikael Hjalmarson, Andreas Roman
Layout, design & omslag Ronny Sund
ronny.sund@pcgamer.net

CD-ROM-produktion
Hans Månsson
hans.mansson@pcgamer.net
Förfrågningar om CD Gamer kan göras på
www.pcgamer.net/kundtjanst

Annonser
Annonschef Per Karlsson
per.karlsson@medstroms.se

Annonstraffic
Camilla Kastner, Carina Johnsson

Ledning
VD Jens P Stenseth
Marknadschef Lotta Sundin

Prenumeration
Titel Data AB, 112 86 Stockholm
Tel 08-652 43 00, vard. 8.30-12, 13-16.30
Prenumerationspriset är 497:50 kr för 12 nummer.
Du kan också boka din prenumeration på
adressen: www.prenservice.nu
Adressändring kan du göra på adressen:
www.medstroms.se/kundtjanst

Tryck
Hansa Print, Åbo, Finland

ISSN 1401-9922

Svenska PC Gamer ges ut av
Medströms Dataförlag AB
Box 425, 351 06 Växjö • red@pcgamer.net
Telefon: 0470-70 31 00 • Fax: 0470-70 31 50

OBS! REDAKTIONEN SVARAR INTE PÅ FRÅGOR OM SPEL ELLER HÅRDVARA.

Medströms Dataförlag AB ger ut tidningarna:
PC Gamer, PC Hemma, PC Format, PC Extra, PC +, SuperPlay och Svenska PlayStation Magasinet


TS-kontrollerad upplaga
33 500

Future PUBLISHING
MD Medströms Dataförlag AB

www.pcgamer.net

MÅNGA OLIKA SAKER!

Välkomna till ett nytt nummer av PC Gamer. Det är alltid kul att skryta, och nu vill jag passa på att göra det på den här sidan. Vårt julnummer sprängde alla tidigare rekord, och det är numera därmed det nummer som har sålt bäst i PC Gamers historia. Såväl antalet lösnummerköpare som antalet prenumeranter nådde rekordhöjder, vilket känns otroligt roligt. Nu verkar det även som att succén fortsätter, då de första indikationerna säger att Januarinumret fortsätter på de inslagna vägen. Förutom att det sporrar oss som jobbar med tidningen, öppnar det givetvis nya möjligheter för oss. Om man har en stabil grund att stå på, finns det större chans att man kan lyckas med offensiva satsningar. Inom ett par månader kommer förhoppningsvis den första av de här satsningarna, vilket jag tror att ni läsare kommer att uppskatta.

I den förra ledaren skrev jag om ett brev jag fick, där en läsare tyckte att vi inte hade någon chans mot spelsiterna. En sak som jag inte tog upp där, är att vi faktiskt distribuerar nyheter en gång i veckan. Varje fredag har den spelintresserade chansen att via vårt nyhetsbrev Mailgamer få ta del av nyheter som tar upp något av det roligaste som finns - PC-spel. De här nyheterna är specialskrivna för Mailgamer, av en av PC Gamers mest erfarna skribenter. Surfa in på http://www.mailgamer.com/ och se till att du också får ett eget exemplar av MailGamer. Drygt 24 000 andra har redan anmält sig.

När vi ändå är inne på avdelningen för länktips, kan jag även passa på att slå ett slag för NM i *Quake III*. På **www.pcgamer.net/quake** kan alla som vill vinna 100 000 riksdaler anmäla sig till årets tuffaste spelhelg. Skynda att anmäla dig, antalet platser är begränsade. 15:e mars är sista anmälningsdag. Vi har förresten även planer på att låta utvalda företag ställa ut sina produkter. Intresset har varit stort från olika företag. Det är ju kanske inte så konstigt, då de som kommer till NM i *Quake III* rimligtvis borde vara en perfekt grupp att testa nyheter på. Om vi får allt att gå i lås kommer vi att kunna erbjuda också de som inte ställer upp i tävlingen chansen att få se vad som är på gång både när det gäller hårdvara och spel. Vi kommer givetvis att hålla er underrättade om vad sker på den fronten.

När ni läser det här har några av alla de som skickade in provrecensioner för ett tag sedan fått ett erbjudande av mig. Därmed har vi förhoppningsvis täckt upp behovet av skribenter inom genrerna för flygsim och bilspel. Nu kanske ni tror att vi inte söker mer personal? Helt fel. Nu behöver vi även komma i kontakt med skribenter som är specialister på hårdvara. Grafikkort, rattar och spelkontroller är bara några av alla de produkter som formligen vräks ut på marknaden, och vi har märkt att efterfrågan på initierade recensioner av spelrelaterad hårdvara är väldigt stor. Ni vet hur det går till vid det här laget: skicka en provrecension till adressen som ni ser längst ner på den här sidan.

En del *Ultima*-fans har hört av sig och tyckt att vi var elaka i *Ultima IX: Ascension*-recensionen. Den boxade version av spelet som vi testade, drogs in strax efter vår pressläggning. Därför måste vi komma med ett förtydligande: i dagarna släpps den rätta versionen av spelet i Europa, och där har många av de brister som påpekades i vår recension rättats till. I recensionen stod det: "Den dagen då *Ultima IX* fungerar tillfredsställande kommer det att vara ett riktigt bra spel, men till dess bör det undvikas." Nu fungerar det bättre.



Jag kommer på mig själv med att skriva allt längre ledare, men det beror helt enkelt på att det finns så mycket kul att berätta om. Den dag då den här sidan är svår att skriva, är det säkert ganska jobbigt att göra speltidning. Än så länge är det troligtvis det roligaste som finns. Jag hoppas att det märks i det här numret.

Trevlig läsning!

Anders Sköld

Anders Sköld
Chefredaktör
anders.skold@pcgamer.net

CDGAMER

DIN GUIDE TILL MARS MÅNADS CD-SKIVA

SHOGUN: TOTAL WAR

Bli den tuffaste krigsherren någonsin!



INDEX

NOX

Prova Westwoods nya höjdarlir!



CLOSE COMBAT IV: BATTLE OF THE BULGE

Ett givet val för alla strateger!

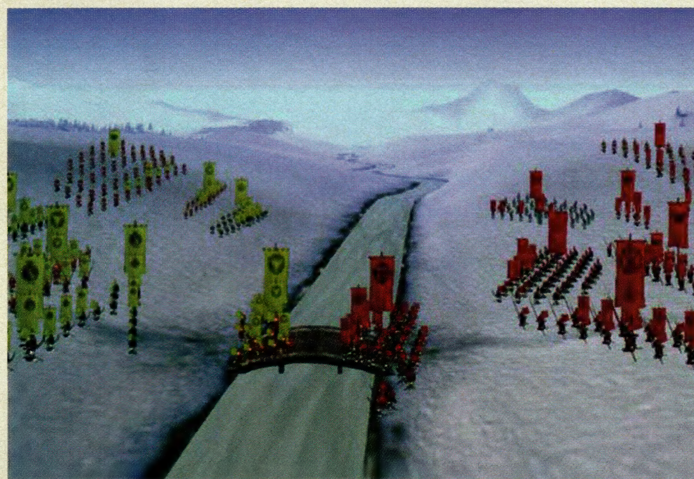


SHOGUN: TOTAL WAR

Electronic Arts

Pentium 200, 32 Mb RAM, Windows 95, 3D-kort

Den här demon är gjord för att ge dig en försmak av slagfälten i *Shogun: Total War*. Det här är bara en del av det fullständiga spelet. Demon guidar dig genom tutorials, och introducerar enhetstyperna och lär dig några av de knep som behövs för att du ska kunna bli en stor Daimyo. Du kommer sedan att kunna använda dina nya kunskaper i några mindre strider. För att komma vidare i de olika lektionerna, måste du slutföra dem på ett lyckat sätt. Den här demon täcker inte in strategidelen av spelet - som är fullt av lönnmord, spionage, erövringar och teknologisk forskning.



KONTROLLER

Kamera:
Numpad +/- - Luta kameran
Numpad //* - Höj kameran
Numpad 1/3 - Panorera kamera vänster/höger
Höger musknapp (på terräng) - Mouselook (kameran fokuserar på den position som klickades på)
Vänster musknapp (dubbelklicka på enhetsflagga) - Centrera kamera på enhet
Ctrl & F- Snabbare tid av/på
Välj enheter:
Vänster musknapp (på enhetsflagga) - Välj enhet
Höger musknapp (på enhetsflagga) - popup-meny
Ctrl & vänster musknapp - Klicka på en enhetsflagga för att välja mer än en enhet
G - Tryck när multipla enheter är valda för att gruppera dem. G igen för att upplösa gruppen
Ctrl & A - Välj hela armén
Enter - Tryck för att visa/gömma formationsikonerna högst upp på skärmen
Flytta enheter - efter att ha valt enhet:
Vänster musknapp (på terräng) - Marschera till platsen
Vänster musknapp (dubbelklicka på terräng) - Snabbmarsch till platsen
Vänster musknapp och dra (på terräng) - Ny position

Strid - efter att ha valt enhet:
Vänster musknapp (på fiendeenhet) - Attackera enhet (närstridsvapen)
Höger musknapp (fiendeenhet) - Skjut mot fiendeenhet (långdistansvapen, enheten marscherar för att komma inom räckhåll)

Formationsgenvägar:
W - Kilformation
C - Liten formation
L - Öppna upp gruppen
X - Vänd formationen i den riktningen
P - Håll positionen (håll stånd under strid)
S - Skirmish-läge
F - Håll formationen (vid förflyttning och strid)



CLOSE COMBAT IV: BATTLE OF THE BULGE

SSI/Mindscape

P200, 32 Mb RAM, Win95

Prova 5 träningsuppdrag och ett riktigt uppdrag på 30 minuter (Death in the Ardennes).

KONTROLLER:

Musrörelse - Flytta markör
Vänster musknapp - Välj enhet
Höger musknapp - Enhetsalternativ
Vänster musknapp, håll in och dra - Välj rörelse/mål
Kortkommandon:
Z -flytta
X - Flytta snabbt
C - Smyg
V - Eld
N - Försvara
M - Bakhåll

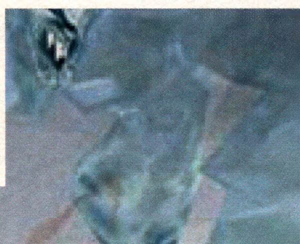


CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC

3DO

P166, 32 Mb RAM, Windows 95

Drake är huvudperson i *Crusaders of Might & Magic*, och hans uppgift här i världen är att bekämpa De Fallna. Det blir din uppgift att se till att hålla Drake vid liv tillräckligt länge för att han ska kunna göra upp med ledaren för den armé av folk som vägrar inse att de är döda. *Crusaders Of Might & Magic* är en blandning mellan action- och rollspel, som drivs av en avancerad 3D-motor. Det finns gott om vapen att utnyttja i närstriderna och inte mindre än 30 spells att kasta, och det hela utspelas i fem enorma riken. Karaktärerna utvecklas i takt med att Drake skaffar erfarenhet.





DIRT TRACK RACING

Ratbag

P200, 32 Mb RAM, Win95

Här gäller det att köra aggressivt, samla på sig prispengar och uppgradera sitt fordon. Om man inte lyckas med det, kommer man inte till nästa nivå. I den fullständiga versionen ingår 12 tävlingar, 30 olika banor och multiplayerspel för upp till 10 spelare via TCP/IP, LAN eller Internet. Dessutom finns det 18





FORD RACING

Empire Interactive

■ P166, 32 Mb RAM, Win95

Tre banor ur East Coast-banan. Givetvis är det en Ford du får ratta här. En Puma, om vi ska vara lite mer exakta.

■ KONTROLLER

Pil upp/ner - Gasa/bromsa
Pil vänster/höger - Sväng vänster/höger
Sväng vänster/höger - Växla upp/ner
F2/F3 - Byt vy



fordon att välja mellan, i tre olika klasser: Stock, Production Stock och Late Models. Det säger inte oss så mycket, men den bilintresserade läsaren har säkert bättre koll.

GABRIEL KNIGHT 3

Sierra

■ P166, 32 Mb RAM, Win95

Utforska några platser från den andra dagen i det här episka 3D-äventyret. Vi recenserade för övrigt spelet i förra numret, om du vill läsa mer om det.

KONTROLLER:

Musrörelse - Flytta markör
Vänster musknapp (håll ner) Flytta kamera
Vänster musknapp (på person/föremål) - Alternativmeny (Sammanhangskänslig)
Höger musknapp - Spelmeny/inventory

NASCAR RACING 3

Papy

■ P166, 32 Mb RAM, Win95

Nu kan du prova att spela *Nascar Racing 3* med 45 förare, som alla är hämtade från den riktiga Nascar-cirkusen. I den fullständiga versionen finns 28 banor, som t ex den berömda Indianapolis Motor Speedway. I den här demon är det två banor som utgör skådeplats för det snabba bilkörandet - Texas Motor Speedway och New Hampshire International Speedway. Givetvis finns stöd för såväl singleplay som multiplayerspel. AI:n är förbättrad, och det gör loppen klart tuffare än förut. Det finns fler alternativ, och man kan specialanpassa bilen helt efter eget huvud. Den som har skaffat en Force Feedback-ratt blir säkert glad över att höra att det finns stöd för den finessen också.

NERF ARENA BLAST

Hasbro Interactive

■ P200, 32 Mb RAM, Win95

Den här demon innehåller två av de 24 nivåer som finns i det fullständiga spelet, och 6 av 10 Nerf Blasters. Det innehåller också två av tre evenemang: PointBlast och BallBlast.

KONTROLLER:

Vänster musknapp eller Ctrl - Eld
Shift - Sekundär eld
M - Mouselook
Del/Page down - Titta upp/ner
End - Centrera vy
Enter - Nästa vapen
; - Kasta vapen
L - "Seger"-gest
K - "Hånfull"-gest
H - "Vågen"-gest
Pil upp eller ner - Flytta fram
Pil ner eller X - Flytta bak
W
eller E - Sväng vänster/höger
Pil vänster eller A - Strejfa vänster
Pil höger eller D - Strejfa höger
Höger musknapp eller mellanslag - Hoppa
C - Huka

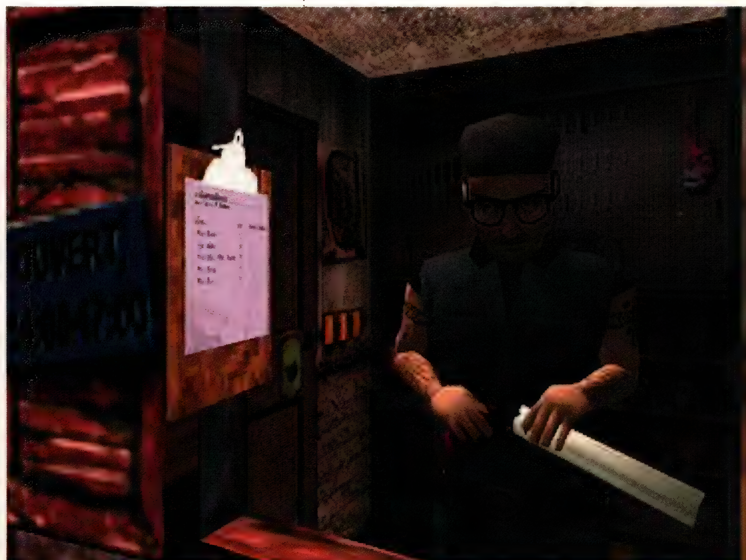
SHAREWARE

THE ADVENTURES OF MICROMAN

Micromanx

■ P100, 32 Mb RAM, Win95





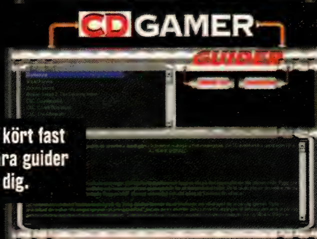
WINDOWS-MENYN

Sätt i skivan i din CD-ROM-läsare och menyprogrammet startas automatiskt.

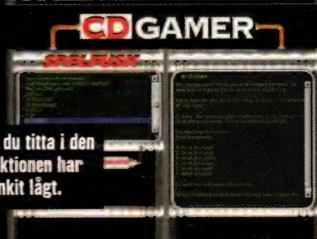
Utöver demos har vi dessutom guider, recensioner och spelfusk ur tidigare nummer av PC Gamer.



Här hittar du alla PC Gamers tidigare recensioner.



Om du kört fast kan våra guider hjälpa dig.



Måste du titta i den här sektionen har du sjunkit lågt.



Kolla innehållet på tidigare utgåvor av CD Gamer.

PROBLEM?

Se till att du har följt alla installationsbeskrivningar. Om du har fått en defekt CD så byter vi ut den mot en ny. En CD-skiva ska endast bytas ut om den inte går att läsa ifrån. Ex. menyprogrammet starta inte. Om du däremot har problem med någon demo eller program ska du ta kontakt med vår CD-support. Du kan nå dem på:

www.medstroms.net/kundtjanst/cd.html

Notera att vår CD-support hjälper till med tekniska problem som direkt hör till vår CD-skiva och inte kan svara på övriga frågor angående hård- och mjukvaror.

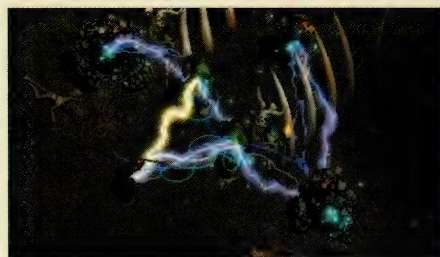
OBS!

CD-ROM-skivan är naturligtvis noggrant testad mot virus, men Medströms Dataförlag AB tar inte ansvar för några som helst skador som kan tänkas uppkomma till följd av användning av CD-ROM-skivan och dess innehåll. Vill du vara på den säkra sidan, säkerhetskopiera all viktig information på hårddisken först.

NOX

Westwood

P200, 32 Mb RAM, Win95



I den här demon av Westwoods nya spel får du prova att spela som Conjuror i deathmatchläge. Som Conjuror har du tillgång till fler än 30 spells, och du kan frammana och kontrollera varelser. Dessutom kan du designa fällor. I det fulla versionen av spelen finns det tre karaktärsklasser: Conjuror, Warrior och Wizard. Som Warrior kan spelaren använda massor av olika svärd, stridsyxor och andra närstridsvapen. Magi är inte deras starka sida, fast lite hokus pokus har de ändå till sitt förfogande: Harpoon, War Cry, Bezerker Charge, Tread Lightly och Infravision. Wizarden är expert på att kasta spells. Han kan också sätta i ordning fällor med hjälp av olika spellkombinationer. I den fullständiga versionen av *Nox* finns ett antal multiplayer-alternativ som man inte ser så ofta i action-RPG:n. Till exempel ingår Capture the Flag, Nox Arena, Elimination, King of the Realm, och Flag Ball. Singleplayerspelet för dig genom tre Nox-världar, där du stöter på otäcka monster och mäktiga trollkarlar. Det hela har en episk handling, och med tiden kommer du att lära dig nya färdigheter och tre olika spelsätt: brutal Warrior, slug Conjuror, och allround Wizard.



Det här är ett arkad/actionspel för Windows. Microman springer, hoppar, duckar, klättrar och skjuter sig förbi fiender, samtidigt som han utforskar nya områden och samlar in särskilda power-ups.

PATCHAR OCH TILLBEHÖR

Den här månaden har vi samlat ihop en mängd tillbehör till några av de bästa actionspelen.

HALF-LIFE

Både singleplayer- och multiplayerbanor till *Half-Life*.

QUAKE II

TRANSFORMERS QUAKE

Här får spelarna prova på att spela som olika Autobots som försöker stoppa Deceptions. Här finns karaktärer med unika egenskaper, men spelet påminner till stor del om *Quake II*. I singleplay finns det dock en del skillnader: Vapnen representeras av olika karaktärer i ditt "lag."Du kan få mer armor när ditt lag får nya medlemmar. Eftersom robotar inte andas, kan du stanna under vatten hur länge som helst.

QUAKE III ARENA

MAET QUAKE III ARENA LOG V1.0

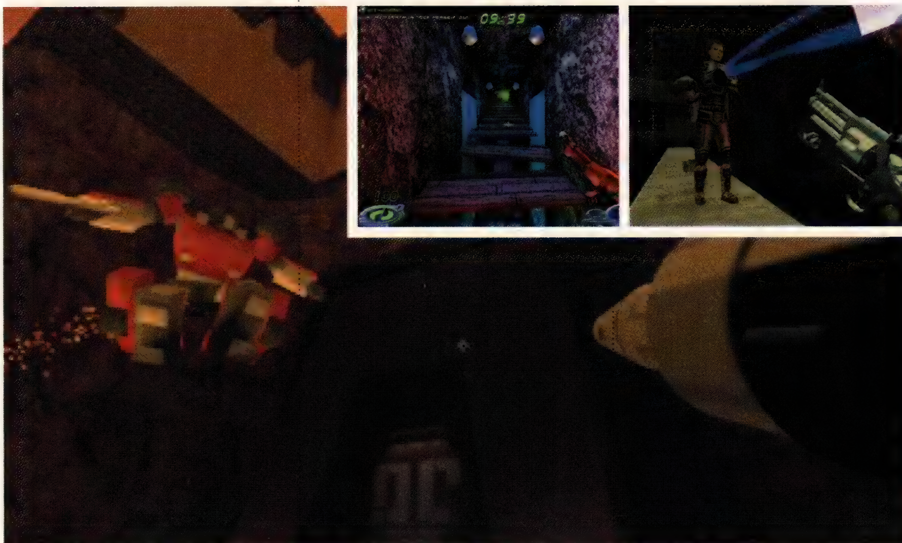
Logg för *Quake III Arena*. Surfa in på http://user.tninet.se/~jtv108p/indexframe.htm för att läsa mer.

DK2 REAPER

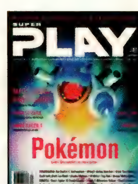
Spela som Horny från *Dungeon Keeper 2*.

HK-001 MECHA

Spelarmodell för *Quake III Arena*.




NYTT
NUMMER
UTE NU!


PLAY
Pokémon


PLAY
Donkey Kong 64


PLAY
Final Fantasy VIII


PLAY
PlayStation2


Dreamca


Silent Hill


PLAY
DOLPHIN
V-RALLY 2


PLAY


Castlevania


PLAYSTATION 2
R4


PLAY
SUPER MARIO


PLAY


PLAY
FINAL FANTASY VIII


PLAY
TOMB RAIDER III

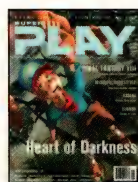

PLAY
LEGENDEN OM
ZELDA


PLAY
Dreamcast

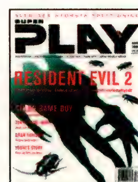

PLAY
Tekken 3


PLAY
Banjo-Kazooie


PLAY
E3
Parasite Eve


PLAY
Heart of Darkness


PLAY
GRAN TURISMO

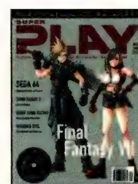

PLAY
RESIDENT EVIL 2


PLAY
TEKKEN 3


PLAY
VINTERSPEL


PLAY
Legend of Zelda

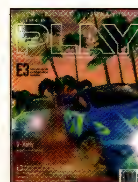

PLAY
Diddy Kong Racing


PLAY
Final Fantasy VII


PLAY
G-Police


PLAY
Lylat Wars


PLAY
Tomb Raider 2


PLAY
E3


PLAY
Mario Kart 64


PLAY
Street Fighter III


PLAY
Soul Blade


TUROK


PLAY
NINTENDO 64


PLAY
STREET FIGHTER III
STAR WARS


PLAY
Tomb Raider


PLAY
Crash Bandicoot


PLAY
TEKKEN 2


PLAY
WIPEOUT 2097


PLAY
NINTENDO 64


SVERIGES STÖRSTA SPELTIDNING
PLAY
TEKKEN 2
Olympiska spel


SVERIGES STÖRSTA SPELTIDNING
PLAY
400


PLAY
Magi


PLAY

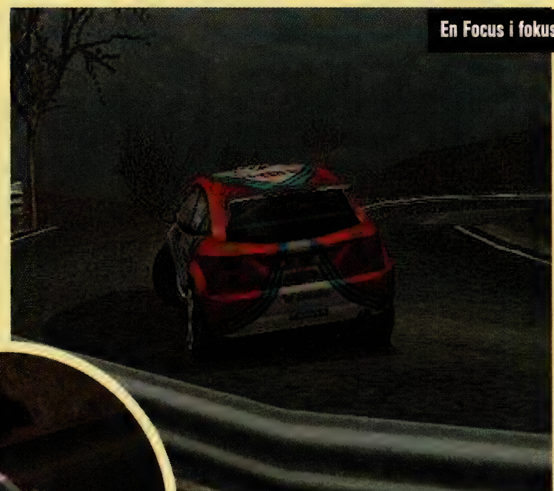

PLAY

En första titt på...

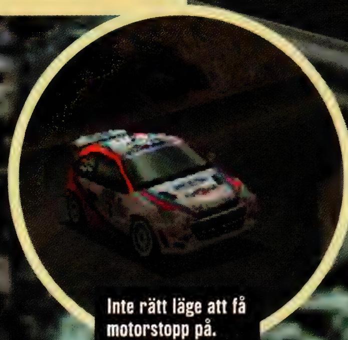
COLIN McRAE RALLY 2

Colin kasar åter igen in med ett fläskigt bredställ.

Av STEVE BROWN


En Focus i fokus.




Inte rätt läge att få motorstopp på.



DÄRFÖR KOMMER *MCRAE RALLY* ATT GÖRA CARLOS SAINZ VÅT I BRALLAN...

- Det är uppföljaren till det bästa rallyspelet någonsin.
- Det innehåller tre nya Arkadlägen
- Det har en fenomenal skademodell
- Vi får köra i Finland!

UTVECKLARE	CODEMASTERS	GENRE	BILSPEL/SIM
UTGIVARE	CODEMASTERS	RELEASEDATUM	MAJ





En riktig mästare bromsar aldrig.

COLIN McRaes nya bil gör sin debut i den här uppföljaren till den bästa rallysimulatorn som någonsin skapats till PC:n, och denna gång finns det ännu mer inställningar, med utförliga setups som till och med får in kraftdelningen mellan fram- och bakhjul i beräkningen. Utvecklarna tipsar oss dock om att vägen till framgång i slutändan alltid ligger i däckvalet, precis som på riktigt.**

Det är sådan beundransvärd hängivenhet till detaljerna som gjorde originalet till den hit det fortfarande är, och ett 40 man starkt *Colin McRae Rally 2*-team

BANBROTT

Det mest framträdande av de nya elementen i *Colin McRae Rally 2* kommer att bli Arkadläget, där sex bilar kan tävla samtidigt på någon av åtta unika banor. Alla banorna är loopar, så det går att ställa in antalet varv. De olika lägena inkluderar: Championship (ta dig igenom alla banor i alla länder), Single Race (alla sex bilarna på en bana) och Time Trial (kör mot en spökförare).



Arakadläget implementerades mycket tack vare påtryckningar från fansen, som ibland ville kunna sladda runt utan att oroa sig för skador och inställningar.

"COLIN VAR SNABB ATT PÅPEKA ATT DETTA VAR TVUNGET ATT ÅTGÄRDAS FÖR REALISMENS SKULL."

borgar för att uppföljaren kommer att innehålla ännu mer realism, såväl som ett alternativt Arakadläge. Codemasters har sugit till sig i stort sett varenda student från Storbritanniens enda bildesignskola, för att de ska hjälpa till med 3D-modelleringen (inte undra på att den brittiska bilindustrin har så lite att erbjuda). Deras expertis lyser igenom i de superbt detaljerade modellerna, som förstärker den i sanning underbara grafiken (som för första gången i ett bilspel ståtar med en miljö som avger reflektioner i realtid).

I spelet får du köra någon av 12 olika berömda rallybilar, inklusive Colins egen Ford Focus, runt fiktiva banor i åtta olika länder. Till nyheterna hör Finland, Kenya och Italien. Banorna är designade att både vara krävande och roliga, och realismen har uppnåtts genom att teamet studerat riktiga banor i de aktuella länderna. I simulationen kommer bilarna nu att kräva än mer underhåll, och det förstår man om man tittar närmare på den nya skademodellen.

Under överseende från Colin McRae själv, har spoilers lagts till de deformerbara delarna. Efter att ha sett sin virtuella Focus komma ur en spinn med spoilern intakt, var Colin snabb att påpeka att detta var tvunget att åtgärdas för realismens skull. Således ansluter sig nu spoilers till stötfångare och vindrutor på listan över föremål som kan flyga av vid en kollision. Först blir de tillbucklade, sedan hänger de och släpar; de smäller och flänger runt på ett helt genuint sätt innan de slutligen ramlar av. Stötfångare kan brytas av i en kurva och släpa med en bit, medan vindrutan kan krossas av flygande föremål. Karossen kan också bucklas till, och den är mycket känsligare än tidigare. Om ett illasinnat träd helt plötsligt hoppar fram framför din bil, så kan du förvänta dig ett trädformat avtryck i fronten.

Informationsrutorna inkluderar nu väderinformation, vilken precis som i verkliga livet kan vara allt ifrån tillförlitlig. Vädret påverkar din bils beteende radikalt, och det är otroligt att se och känna vilken skillnad det är mellan exempelvis snö och asfalt, till och med bakom ett tangentbord.

Colin McRae känns redan som en riktig vinnare, och vi undrar allt om spelet inte kommer att ta hem segern, trots hårdnackat motstånd från spel som *Rally Masters*, *Rally Championship* och *Rage Rally*. PCG

KOMMER SNART!

Vi hoppas få till en Senaste nytt om... i nästa nummer. Håll tummarna till dess.



UTVECKLAR DATA

Namn: Codemasters

Ursprungsland: Storbritannien

Grundat: 1986

Teamstorlek: 40

Bakgrund: Teamet har en varierad bakgrund, från programmering av arkadmaskiner till examina i bildesign på en kurs i Coventry.

Tidigare spel: *Brian Lara Cricket, Jonah Lomu Rugby, Micro Machines V3, Colin McRae Rally, TOCA, TOCA 2.*

En första titt på...

SACRIFICE

Fundamentalistisk krigföring har aldrig varit så rolig... **Av KIERON GILLEN**

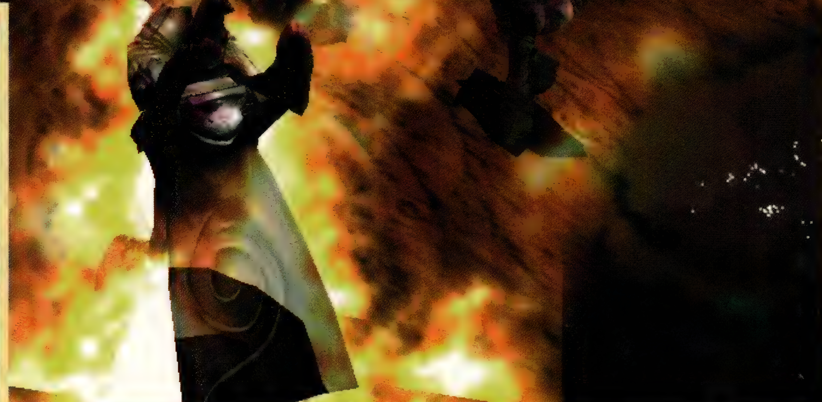




Om du väljer rätt gudom kommer dina krafter att sätta världen i brand. Muahahahahaha!



Det blir ännu mer imponerande när man inser att detta bara är arbetsgrafik.



DÄRFÖR KOMMER DU GLADELIGEN ATT LÄGGA DIG PÅ *SACRIFICES* ALTARE...

- Man får offra folk för att göra gudarna glada.
- Morphing-teknologin gör underverk med de föränderliga miljöerna.
- 60 olika varelser finns att tillgå.
- Det är svaret på alla dina böner.

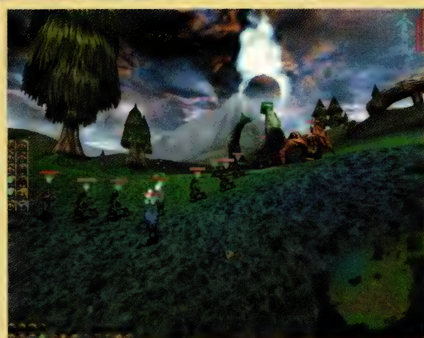
UTVECKLARE	SHINY	GENRE	REALTIDSSTRATEGI
UTGIVARE	INTERPLAY	RELEASEDATUM	SEPTEMBER



Var och en av de sextio varelserna är noggrant designade.



Ett semi-osynligt gränssnitt gör att spelet flyter utan avbrott.





SHINY är oförutsägbara. Och det är precis det som vi gillar med dem. Finns det någon annan utvecklare i historien som har plöjt igenom lika många genrer som dessa gossar från Kalifornien? Från *Earthworm Jim* till *Messiah*; de tar sig för det som känns rätt för stunden, även om det verkar helt sjukt. Så vad kommer härnäst? Jo, de ska försöka sig på realtidsstrategi. Tänk er en titel som blandar element från *Populous,* Sensible Softwares titel *Megalomania*, och den gamla Spectrum-klassikern (och officiellt det bästa spelet någonsin) *Chaos*.

SJÄLSLIG DÖD

Var och en av gudarna i spelet behärskar olika besvärjelser som du kan använda dig av. Du har dock endast tillgång till ett altare i början, så det kan vara en bra idé att fånga in en annan gudom för att på så vis få tillgång till dennes krafter också. Detta betyder att din magiker under spelets gång måste besluta sig för om han ska specialisera sig, eller sprida de offrade själarna över hela spektrat.



De kraftfullaste besvärjelserna kan riva upp jättelika sår i landskapet. När du har spelat ett tag kommer således världen att vara en stor röra – utan att det påverkar flytet i spelet. Hurra.

"DEN OPTIMERADE MOTORN UTNYTTJAR ALL KRÄM SOM FINNS I DIN PC."

Så här ligger det till. Åtta gudar styr och ställer över Universum. Oturligt nog kan de inte själva påverka de dödligas länder, så de måste agera genom avatarer. I detta fallet utgörs dessa av Magiker. Dessa individer är välsignade med en droppe av gudarnas krafter, om de sköter sig det vill säga. Och med sköta sig menar jag inte att agera Moder Theresa, utan snarare att släpa oskyldiga (och skyldiga) själar till respektive guds altare, för att där offra dem på diverse slafsiga vis.

Detta gör med ens att *Sacrifice* ter sig lite annorlunda från övriga RTS. Istället för att enligt genrens alla regler först konstruera en bas, följt av en enda massiv attack, så erhåller man här kraft genom att attackera fiendens olika skapelser. Fast är man riktigt makthungrig kan man även lägga sina egna undersåtar på det svarta stenaltaret. Finesserna i ett sådant system borde leda till att spelstilarna blir lika fascinerande som föränderliga.

Vad som gör spelet än mer fantastiskt är att det använder sig av teknologin som utvecklades för *Messiah*. Genom att ändra polygondetaljerna kan man få hela landskap att fullkomligen täckas av armviftande bestar. Tack vare den perfekta minnesbalansen kan nämligen den optimerade motorn utnyttja all kräm som finns i din PC.

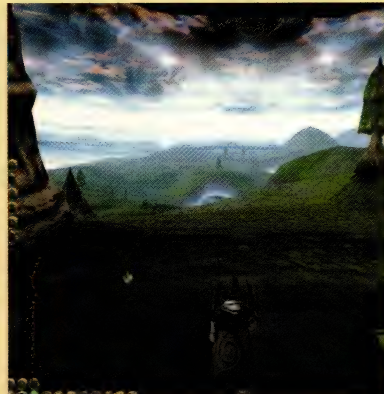
Det är stunder som dessa som man önskar att vår På Gång-sektion var lite större. Men hur som helst så kommer vi snart att skriva mer om det som kan komma att bli det mest innovativa strategispelet sedan *Homeworld*. PCG

KOMMER SNART!

I ett kommande nummer ska vi offra hela fyra sidor på en förhandstitt. Offra, fattar ni?

UTVECKLAR DATA

Namn: Shiny
Ursprungsland: USA
Grundat: 1993
Antal: 6 på *Sacrifice*
Bakgrund: Snillet och konsolutvecklaren Dave Perry lämnade Virgin för att starta ett eget företag, vilket genast fick namn om sig att skapa innovativa och konstiga spel. Man var även först med sniper-geväret, i *MDK*.
Tidigare spel: *MDK, Earthworm Jim, Messiah.*





Med hjälp av flera olika fönster kan du samtidigt koordinera utkiksposter och ett stort antal olika förband.

En första titt på...

DUNGEON SIEGE

Bredsvärd? Ja. Orcher? Ja. Inga originella idéer alls? Hmm. Jo faktiskt...

Av MATTHEW PIERCE



Striderna är uppbyggda för att gå så snabbt som möjligt.

DU KOMMER ATT RUSA TILL SPELBUTIKEN OCH SKAFFA *DUNGEON SIEGE* EFTERSOM...

- Det skrattar RPG-dogmatikerna i ansiktet.
- Grafikmotorn är tillräckligt välskriven för att åstadkomma snygga fantasylandskap.
- Det kommer att använda sig av TA:s öppna design som tillåter olika Internet-tillägg.
- Det finns en pengarna-tillbaka-garanti på alla köp du gör.

UTVECKLARE	GAS POWERED GAMES	GENRE	ROLLSPEL
UTGIVARE	MICROSOFT	RELEASEDATUM	DECEMBER



Byarna ligger långt, långt ifrån grottor.



Tåget har blivit försenat på grund av monster på spåret.

DET är uppenbart att det blir svårare att chocka folk. Saker som var revolutionerande och avskydda av publiken blir mainstream i popkulturen. Punk blir till en MTV-jingel; de Sade inspirerar moderna filmskapare; liberal demokrati leder till att folk accepterar allting. Inklusive rollspel.

Kommer du ihåg RPG-febern som orsakades av *Diablo*? Puritaner skrek med hög röst att denna nykomling inte hade något att göra med den långsamma värld de hade lärt sig älska. Nu för tiden finns det knappt något RPG som inte har en touch av Blizzards svärdsfäktande... och nu klagar ingen. Vi behöver definitivt något som kan reta upp RPG-dogmatikerna. Men vad?

In kommer Chris Taylor (fd Cavedog) från Gas Powered Games: "Vi tänkte att om vi kunde föra över den enorma intensiteten och spänningen från *Total Annihilation* till ett actionorienterat RPG - dina karaktärer störtar in i ett rum och WHAM!, kroppar börjar flyga, saker fattar eld, fiender skriker när de dör - så skulle det bli suveränt och vi kan det där så låt oss blanda de båda delarna."

"SÅDANA HÖGA DESIGNMÅL KRÄVER ENORMT TEKNIKARBETE OCH EFTETÄNKSAMHET FÖR ATT UPPNÅS."



De tre grundvalarna som är grunden i deras originalitet består av följande. Först och främst ska alla avbrott i spelet betraktas som helt förkastligt. Allt som påminner spelaren om att spelet är ett spel är portförbjudet. För det andra, så måste gruppen bestå av flera olika karaktärer som kontrolleras på ett RTS-liknande sätt. För det tredje så ska traditionell karaktärsutveckling överges till förmån för ett flytande och organiskt system. Förvänta dig inte att få sitta och bläddra i menyer och fördela skillpoints.

Sådana höga designmål kräver enormt teknikarbete och eftertänksamhet för att uppnås. Ett exempel: för att verkligen undvika att spelets illusion bryts så måste meddelandet "Loading - Please Wait" krossas i den goda speldesignens namn. I *Dungeon Siege* laddas nivåerna från CD:n allt eftersom de behövs, vilket gör att övergångarna i spelet i praktiken blir omärkliga.

På samma sätt så tillåter de RTS-liknande kontrollerna mer frihet när du styr dina gruppmedlemmar. Den tråkiga sträckan mellan byn och den monsterfyllda grottan kan göras lättare genom att du skickar några stackare tillbaka till byn med ditt guld. Möjligheten att hålla gruppen uppdelad på flera ställen tillåter dessutom en hel del snitsiga manövrar. Mycket bra.

Allt detta är egentligen bara början, men än så länge kan du luta dig tillbaka och ta det lugnt medan RPG-fanatikerna blir röda i ansiktet när de tänker på dessa hädare. PCG

UTVECKLAR DATA

Namn: Gas Powered Games
Ursprungsland: USA
Grundat: 1998
Antal: 10-20
Bakgrund: Chris Taylor började jobba för Electronic Arts innan han flyttade till Cavedog och tog med sig idén till RTS-succén *Total Annihilation*. Spelet blev en succé och han lämnar företaget för att starta ett eget företag. Som gör spel.
Tidigare spel: Inga, men Taylor jobbade med *Total Annihilation*, *Test Drive 2* och *4D Boxing*.

OVÄNTAD UTVECKLING

Istället för ett typiskt poängbaserat system, förstärks din grupp genom sina handlingar. Till exempel så börjar en karaktär med en pilbåge, ett svärd och en skriftrulle. Ju mer du använder av ett föremål, desto bättre blir du på det området. Detta gör att de onaturliga karaktärsklasserna försvinner.



Om du till exempel aldrig använder ett svärd kommer din karaktär att vara usel på att slåss med svärd. Förstås.

KOMMER SNART!

Vi berättar mer så snart våra spioner återvänder från Microsofts fängelsehålor.



Grafiksystemet är av högsta klass. Naturligtvis.

NYHETER

6 ÖDESMÄTTADE GAMERSIDOR...

STRATEGI

TIBERIAN SUN: FIR

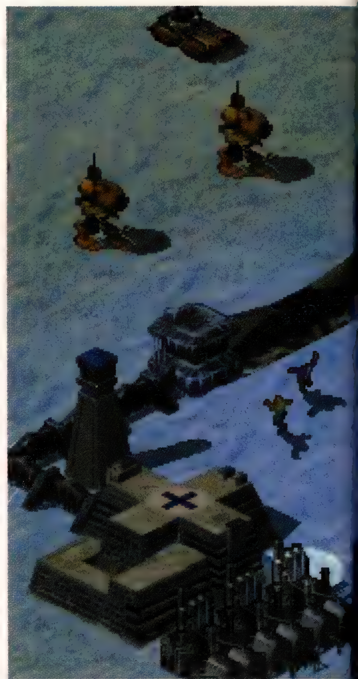
Tibben ynglar av sig, och vi tackar och bockar.

Firestorm poppade upp lite som gubben i lådan. Givetvis visste vi att det var på väg, men sedan gick allt väldigt fort. Den 16 mars ska det släppas här i Sverige, vilket ju är ungefär när du läser detta. Således blir denna nyhet även ett Senaste Nytt Om, men det hoppas vi att ni har överseende med.

I *Tib Sun: Firestorm* har den notoriske NOD-ledaren blivit besegrad, men då en ny fiende dyker upp går kampen vidare med nya enheter och vapen. 18 singleplayer-kartor och 15 diton för multi ska erövras med hjälp av spännande enheter som Juggernaut (GDI:s nya Titan-klass), Mobile War Factory, Mobile Stealth Generator, Fist Of NOD (en mobil vapenfabrik), Cyborg Reaper (beväpnad med dubbla Cluster Rocket Launchers) och Limpet Drones (en spionenhet som fäster sig på en fiende så att du kan se allt som denne ser). Yummy!

En expansion till ett bra spel är ju gott och väl, men nu meddelar EA att *Firestorm* kommer ha stöd för något riktigt extra för de multiplayer-sugna - World Domination. Det hela går ut på att spelare kopplar upp sig mot Westwood Online, där de väljer mellan att strida för GDI eller NOD, i kampen om världsherravälde. Befälhavare kommer att finna att Europa och Nordamerika är uppdelade i fyra sektorer vardera. I varje sektor finns det 30 eller fler territorier där man strider tillsammans med tusentals andra spelare. När en fraktion har intagit alla territorierna i en sektor, så kommer den sektorn att vara vunnen. När alla sektorerna på en kontinent har intagits av antingen NOD eller GDI, så är kriget över, och den med flest vunna sektorer står som segrare.

World Domination är ett initiativ som man bara kan jubla åt, och det totala kriget har aldrig tett sig så massivt. Räkna med att finna PCG-redaktionen ute i kampen för ett NOD-dominerat Europa. Recensionen kommer vi med i nästa nummer, så länge vi inte råkar ut för någon Force Majeur.



EA släpper lös sin *Firestorm* denna månad.

Den som inte fick nog i höstas, kan få sitt lystmäte nu.





CALL OF CTHULHU

RPG-bonanza som ska bli det otäckaste spelet någonsin.
SID 22



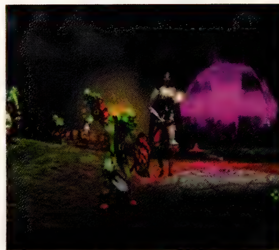
CARMAGEDDON TDR 2000

Den här gången ska det visst finnas lite handling också.
SID 24



THE ART OF MAGIC

Ska de lyckas bättre den här gången, tro?
SID 25



ESTORM





ACTION/ÄVENTYR



Sammandragningen föste Simon ytterligare en bit närmare ljuset i fjärran.

SIMON THE SORCERER 3D

Trollhatt utan RPG, går det?

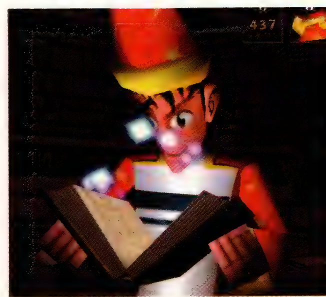
Jo det är klart att det gör, och det tredje spelet i Simon-serien dyker upp just när vi trodde att äventyrsgenren var död (det tror vi typ en gång i månaden). Peka-och-klickafansen borde bli eld och lågor över detta, då det varit lite skralt på sistone (*Den Längsta Resan* var väl det senaste).

Simon 3D innehåller över 80 karaktärer, fullt tal, flera olika slut, och hundratals föremål och problem sammanvävda i en handling som för dig genom både vår och fantasins värld.

Viktigast är att spelet, likt *Grim Fandago*, använder sig av en full 3D-motor med vilken du guidar Simon med enkla pekningar och klick.

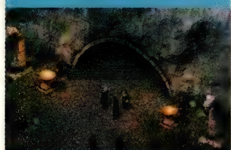
Visuellt är det makalöst, och även om det för närvarande inte är så "trendigt" att göra spel där man måste tänka, så kan faktiskt denna produkt ha den där extra magin som gör att vi inte kan slita oss från skärmen. Dessutom gick ju föregångarna åt som smör i solsken...

■ *Simon 3D* borde dyka upp inom kort, och det är Hasbro som ger oss det.



KORTISAR
Små godbitar från nyhetsskörden.

MER OM ELRIC
Som vi tidigare har rapporterat är Snowball Interactive på gång med ett spel som bygger på en av de mest lästa fantasy-sagorna: det barocka



multiversumet Eternal Warriors mest berömda aspekt - *Elric of Melinbourne*. Vi tänkte att vi skulle nämna det igen, så att vi fick chansen att visa upp den här skärmbilden från en tidig version. Vi ska också berätta att Michael Moorcock, författaren, är inblandad i projektet.

MAIL, INTE MEJL
Ja, bara så ni vet det. Hasbro har i alla fall meddelat att de



släpper ännu ett par spel i den underhållande *Em@il* games-serien. Dessa är *Em@il Cluedo* och *Em@il Nascar*. Räkna med att din arbetssituation blir lidande.

ETT MYST-ERIUM
De högt älskade (av de som älskar dem i alla fall. Och deras släktingar.) utvecklarna på Cyan - hjärnorna bakom äventyrsspelen *Myst* och *Riven*, är ovanligt hemlighets-fulla när deras nya spel kommer på tal. Kodnamnet för projektet är... Mudpie. Det är tydligen designat för att kunna utnyttja bredbands-teknologin med Internet. Okej.



DUKE NUKEM FOREVER

En ny skärmbild. Jippi!

Det har visserligen inte läckt ut några nyheter från 3D Realms avgrundskontor, men en ny skärmbild har vi allt lyckats lägga vantarna på. Analysen avslöjar att det kommer finns "andra" områden än dem vi rapporterat om. Killen på bilden befinner sig helt klart i ett sorts område för turister. Vid den berömda Hoover Dam, för att vara exakt. En kaffemaskin kan urskiljas till vänster, medan vi ser en biograf till höger. Det ser också ut som om någon satt upp en lapp om en parkeringsplats. Allt detta kommer således att finnas i spelet. Jajamen.

■ **GT släpper lös *Duke* i juli.**

MOTOR/ARKAD

NEED FOR SPEED: PORSCHE 2000

Ferdinand skulle nog vara stolt...

Ibland vaknar vi upp skrikande. Varför? Vi besväras av drömmar om hur det måste vara att jobba på EA:s programmeringsavdelning. Albinomän som maniskt knattrar på tangentborden för att ta fram den senaste installationen. Brrrr. En sidoeffekt av detta är dock att arbetstakten är ofattbart hög. Och här kommer nästa spel, med sin nyinköpta Porsche-licens, som det använder på ett riktigt smart sätt.

Det finns ett evolutionsläge där du kör fordon från olika eror av bilarnas utveckling. Varje modell från 1948 års 356:a och framåt finns med på ett eller annat sätt. En ny grafikmotor har tagits fram, vilken inkluderar en version av skademodellen som vi såg i *NFS: Road Challenge*. Men denna gång påverkar kollisionerna hur bilen beter sig. Frågan är om detta är tillräckligt för att de kräsna spelarna ska glädjas?

■ **EA drar ut på vägarna nu i mars.**





Det kommer att finnas gott om Porschar i spelet. Undrar varför.

ÄVENTYR

CALL OF CTHULHU
DARK CORNERS OF THE EARTH

De borde skaffa en bättre dammsugare





Vi antar att denna best heter något som Chahkkalatuhr. Typ.

Den gamle Cthulhu måste vara ett av de mest fruktansvärda skurkmonstren i historien. Faktiskt än mer skrämmande än den ondskefulla Lula (från det berömda *Virtual Babe* - men om vi ska vara rättvisa så hade hon faktiskt större bröst). Detta gör honom givetvis extremt passande för en roll i ett PC-spel.

Således jublar vi nu när Headfirst Productions (som även utvecklar *Simon The Sorcerer 3D*) har köpt en licens för att producera spel baserade på bordsrollspelet *Call of Cthulhu*. Trots att det är en förstapersonshistoria med det senaste inom grafikteknologin (inklusive bumb-mapping och allt det där), så är het action bara något man belönas med vid speciella tillfällen. Precis som i böckerna som inspirerat spelet, alltså. Headfirst vill göra detta till "det läskigaste spelet någonsin". Så pass. Och nej, vi är inte heller helt säkra på hur man uttalar *Cthulhu*, men det finns inte många verk som passar bättre som grund för ett atmosfäriskt och väl genomtänkt RPG.

■ **Det finns ännu ingen utgivare, men spelet kommer i september.**

KORTISAR

I VÄNTAN PÅ TALISMAN
Ni som gillar Games Workshops underbara brädspel *Talisman* (Bennet, med andra ord) kommer antagligen att få slag när ni hör att det kanske ska bli PC-spel av härligheten. Det baseras på den officiella licensen, och det är Random Games som ligger bakom



idén. Det finns ännu ingen utgivare, men spelet ska enligt planerna släppas nästa år. Vi hoppas att konverterarna lyckas behålla Åsnan som potentiell bärhjälp.

MIKROBETA
Microsoft har släppt en öppen beta-version av sin lovande online-rymdsimulator, *Allegiance*. I spelet kan du i rymdens stora vakuum flyga allt från scoutskepp till stjärnkryssare. Du kan



även välja om du vill vara skytt eller styrman. Allt du behöver göra är att knalla bort till www.microsoft.com/games, för att hämta hem din kopia. Det enda problemet är att betan är tidsbegränsad. Så snabba dig på nu.

LARA IGEEEEN
Precis som det utmärkta *Tomb Raider II* kommer nu *Tomb Raider III* som budgetutgåva med hela fem extra uppdrag. Paketet ska kallas *Tomb Raider: The Lost Artefact*, och bonusnivåerna kommer att ta plats i Skottland och Frankrike. Förvänta er mer av Lara i butikerna inom en snar framtid.

MOTOR/ARKAD

CARMAGEDDON TDR 2000

Kan det tredje spelet i denna notoriska serie leva upp till hypen?

Låt oss klara upp en sak först. Det här är inte *Carmageddon 3*. Precis lika lite som det är *The Death Race 2000*. Det är dock det tredje spelet i *Carmageddon*-serien, och som sådant borde det väcka fasa och avsky hos alla från Hem och Skola till förbudsivrare i Riksdagen.

TDR står helt klart för *Total Destruction Racing*, men frånsett det; hur mycket kan vi förvänta oss från det tredje spelet i en serie som egentligen bara haft en enda ingrediens (köra in i bilar och fotgängare)? Ja, ganska mycket faktiskt. Efter att ha besökt de ansvariga utvecklarna (Melbourne-baserade Torus), stod det ganska klart att serien har tagit en relativt ny riktning.

Högt på listan över förändringar med prioritet låg hela tiden miljöerna som behövde en mer bekväm, postapokalyptisk stil. *TDR 2000:s* miljöer är således mer Mad Max-iga än någonsin.

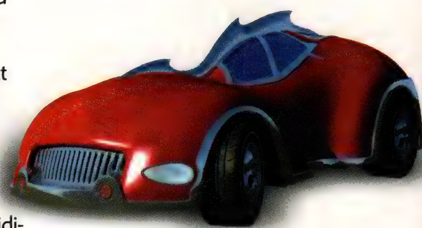
Äckelfaktorn kommer att vara lika hög som tidigare (med zombier och aliens för de tyska spelarna. Ha!), men tyngdpunkten har nu lagts på att utvidga spelets grundläggande element. Visst är det kul att planlöst köra omkring och krocka med allt, men introduktionen till singelspelet ger nu en viss struktur åt det hela. En sorts handling ger uppdragen mening. Dessa uppdrag innefattar bland annat hämtningar och lämningar av personer/föremål, och slutligen också att man skall finna en väg ut ur nivån.

Just nu försöker man dra linjen mellan "riktig" racing och stock-car, och ägnar man lite mer tanke åt de tidigare nämnda elementen så kanske man slipper censurivrare och skrikande



mammor. Man kan ju hoppas.

■ SCi ger ut spelet "när det är klart".





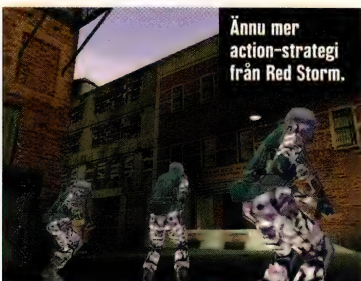
Den rosa lacken avslöjade att Robinson-Jerker var på intågande.

ACTION/STRATEGI

ROGUE SPEAR: URBAN OPERATIONS

Abstinens? Här har du en snabb fix.

Det är glädjande att se att herrarna på Red Storm inte slappar bara för att deras spel *Rogue Spear* blivit en stor succé. Nej, i stället jobbar de på ett expansionspaket - *Urban Operations*.



Ännu mer action-strategi från Red Storm.

Fem nya nivåer kanske inte ser mycket ut för världen, men var och en kan spelas i fyra olika lägen. Med i paketet finns även något för nostalgikerna - fem av de bästa nivåerna från spelets föregångare, det förnäma *Rainbow Six*. Vi får även leka med ett stort urval helautomatvapen, och som grädde på moset för den hugade terroristbekämparen 5 nya multiplayerkartor. Ge dem vad de tål.

■ Take 2 borde släppa lös Urban denna månad.

THE TIME MACHINE

För Cryo i tiden.

Man kan säga vad man vill om Cryo, men visioner har de i alla fall. Deras produkter må vara bristfälliga i många fall, men det ligger genuint mycket arbete och möda bakom dem. Och detta är har de faktiskt börjat bra, med det fascinerande *Devil Inside* som inte är så långt borta, och så denna tolkning av HG Wells klassiska sci-fi-fabel Victoriana.

Du ikläder dig rollen som Wells själv, i ett spel där de förrenderade bakgrunderna på ett effektivt sätt förs samman med 3D-karaktärer i realtid. Cryo hävdar att Time Machines sofistikerade karaktärs-AI tillsammans med den detaljerade handlingen gör att spelet ter sig annorlunda var gång du spelar det.

■ Cryo släpper Time Machine någon gång i maj.



REALTIDSSTRATEGI

THE ART OF MAGIC

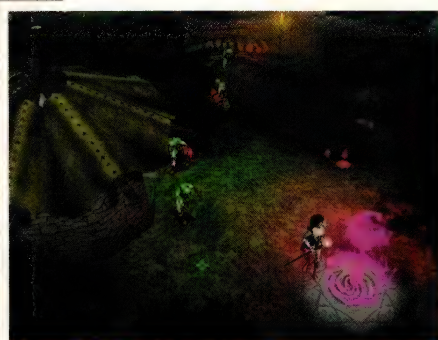
Uppföljaren får heta *The Simon Of Magic.*

Utvecklarföretaget med det hysteriska namnet Gollop Brothers är ena riktiga pionjärer inom spelbranschen. De har varit med i nästan 20 år, och deras första spel var det klassiska *Chaos*, vilket följdes av *Rebelstar, Laser Squad* och *Lords Of Chaos*, innan de nådde riktig storhet med den högt skattade *X-Com*-serien.

Deras senaste release hette *Magic & Mayhem*, en intressant blandning mellan RPG och strategi som med dagens perspektiv (se bara på *Warcraft III*) kan sägas var före sin tid. Denna grafiskt imponerande semiuppföljare, *The Art Of Magic*, kan kanske bli den kommersiella succé som originalet inte blev. Vi kan förvänta oss över 60 besvärjelser och ett menageri på 21 bestar, med möjlighet för fyra personer att spela online. Ett *Chaos* för 2000-talet? Kan hända, kan hända...

■ **Virgin trollar fram spelet i april.**


De gröna varelserna var hänförda av Mona Malms inkarnation i fantasy-världen.



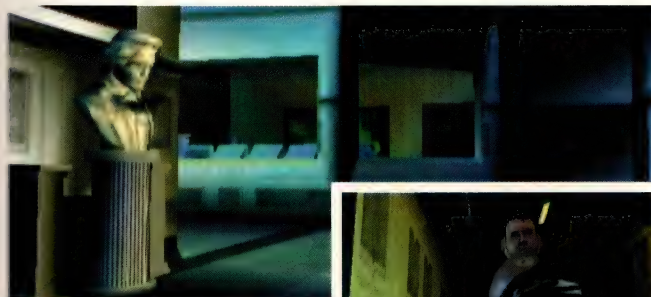
KORTISAR

NORSK ANARKI
Funcom är inne på betatestningen av sitt nya MMORPG (massively multiplayer online role-playing game). Om du känner för att prova på själv så är det bara att traska ner till www.anarchyonline.com för att registrera dig som auktoriserad förmynderihatare. Anarki? Ja, de menar det verkligen.

LITE MER TEEP
Den senaste versionen av allas vårt favoritgolfspel, *Links LS 2000*, ska få ett tilläggspaket. Den av Access utvecklade påbyggnaden kommer att innehålla 10 nya banor, inklusive Sea Island, Firestone och Kapalua Village. Paketet, som inte kommer att kosta mer än 200 spänn, ska finnas i butik denna månad.

ACTION/ÄVENTYR

PICASSIO



Ännu en *Thief* i natten?

Efter nyheterna att Playstation-klassikern *Metal Gear Solid* inte kommer att överföras till PC:n, blev det ganska tyst på sneak-em-up-fronten. Tills nyligen, förstås, då vi för första gången på allvar konfronterades med Looking Glass uppföljare till *Thief*, kallad *The Metal Age*, och så detta: *Picassio* från Promethean Designs.

Det utspelas i modern tid, och är helt tydligt inspirerat av de många kriminalfilmer som florerar just nu. Du spelar en juveltjuv, vars mål är att infiltrera byggnader som är bevakade och försvarade av det senaste inom brottsbekämpningsteknologin. Striderna är viktiga, men vill du komma någon vart är det smygande som gäller. Utvecklarna hävdar att deras största influenser är *Half-Life* och *Goldeneye*, och om inte annat så visar det på god smak.

■ ***Picassio* smyger in i butikerna framåt slutet av året.**



Redaktörns Kolumn

DVDufte!

Av Joakim Bennet

"Pass auf! Pass auf! Ich brechen schon am Sofa!" Ja, så lät det faktiskt då jag för ett tag sedan laddade min gamla mono-video med ett band innehållande den i övrigt så lysande Torsk på Tallin. Orsaken till det förskräckta utropet var alltså inte filmen i sig, utan den tokusla kvalitet som VHS-boxen förmedlade. Men, jag har ju sett den förut, på samma medium, utan att skrika högt på obegriplig tyska. Vadan detta? Efter en stunds kontemplation hade jag kommit till slutsatsen att jag blivit DVD-fierad.

Alltså, jag har köpt en DVD-spelare (DVD står för Digital Versatile Disc), en receiver och ett surround-system. En hembioanläggning, helt enkelt, och efter att ha sett film på den så går det omöjligt att vända tillbaka till det gamla. Ljudet som kommer från ett videoband är i mina öron mest ett okynnesbrus; det är rent ut sagt vidrigt i såväl mono som stereo. Det är i det närmaste omöjligt att göra en jämförelse mellan detta och det kristallklara, 6-kanaliga välljudet som kommer ur högtalarna då man kör en skiva med Dolby Digital. Och så har vi bilden: den ter sig skitig och super8-aktig i jämförelse med den vision som de underbara små digitala silverskivorna förmedlar.

De analoga, pseudomekaniska plaststyckena som kallas videoband äcklar mig till vanvett. Jag vill helst av allt ta dem och slunga dem ut från balkongen, men fruktar att de då skulle överleva, eftersom jag endast bor en våning ovanför marken. Således skulle de kunna komma tillbaka och hemsöka mig om natten; med sina förfärliga flärpar, kuggar och bandtrassel skulle de tjutande av vällust kväva mig i sömnen. Strypa mig där i min säng. Nej, jag måste komma på något listigare. En smältdegel vore inte att förakta.

DVD vs VHS är att jämföra med kassettband och CD. Dag och natt. PC och 16-bitars Nintendo. Valentina Vargas (från bl.a. Rosens Namn), och Mona Malm. PC Gamer och andra publikationer som vi inte nämner vid namn.

Således råder jag er att kasta era analoga bojor och köpa en DVD-spelare (ja, pappa vill också ha en, så tjata på bara, ni som inte har egna pengar). Det ÄR värt stålarna, och det behöver inte kosta skjortan. Det enda som återstår är att få de svenska distributörerna att börja ge ut Region 2-filmer med hyfsad kvalitet på innehållet (Europa och Asien har Reg 2, medan USA har Reg 1) så att man slipper beställa från andra sidan Atlanten. Vilket i och för sig inte är så jobbigt, då man betalar i snitt en hundralapp mindre för dessa rullar, om man är några stycken som beställer.
Nåväl. Morsning.

Mail (Mejl kommer inte fram) som vanligt till:
joakim.bennet@pcgamer.net

I LEJONETS KULA

AV STEVE JACKSON

Det är fredag eftermiddag. Alla har samlats runt Peters skrivbord, och stirrar förväntansfullt på skärmen. Under det senaste året har Tim Rance (Technical Director) fixat i ordning en on-line-version av *Black & White*. Nu ska han för första gången testköra multiplayerspelet.

Det här är väldigt viktigt eftersom två stora tidningar ska komma efter helgen för att skriva om *B&W*. De har blivit lovade att få se "Black & White: The Gathering". Här måste jag nog förklara lite. Det kommer faktiskt att finnas två on-line-versioner: *"B&W: Worlds"* och *"B&W: The Gathering"*. Worlds är ett strategi/resurs- och management/krigsspel för upp till 8 spelare. The Gathering är - tja, mer av ett onlineforum, kan man säga. Jag kommer att förtydliga mig längre fram.

Bägge versionerna kommer man åt via solospelets Citadell. Det gör att man slipper den vanligtvis så tråkiga "Options-menyn." När du kommer in i Citadellet möts du av en stor palatsinteriör. De olika rummen leder till spelets vitt skilda funktioner. Inne i "Remote Realms"-rummet hittar du portaler till båda online-versionerna av *B&W*. När du bekräftar dina val, skickas du iväg till en server i Electronic Arts nätverk, där du kopplas ihop med andra spelare.

Idag ska vi få se Version 0.01 av "The Gathering" på vårt LAN. The Gathering har inspirerats av ICQ, och det är där som spelare kan diskutera spelet, avslöja hemligheter och till och med mucka gräl. Din Avatar i The Gathering är din egen varelse, som transporteras genom portalen till online-områdena.

När de för över sin varelse till The Gathering, kommer spelarna att hitta ett antal "öar" som de kan besöka. Det kommer att finnas en chat-ö, där upp till 16 spelare kan diskutera meningen med livet, universum och allt annat. De kan prata genom sina varelser (skrivna meddelanden syns som pratbubblor över deras huvuden). Det var den här chat-ön som vi skulle testa idag.

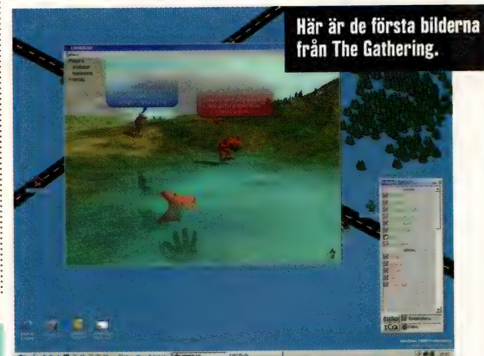
När Peter och Tim kopplade upp sig, syntes passande nog en flinande apa och en småspringande ko på ön. Meddelanden skrevs in, och varelserna började prata med varandra. Allihop blev väldigt imponerade. Mellan alla hurrarop hördes även en del konstruktiv kritik: "Borde inte varelserna buga eller skaka hand när de träffas första gången?" "Vänta lite. Vem sa det där? Kan vi färglägga texten så att man kan identifiera avsändaren?" Sedan började alla asgarva när Tims apa satte sig på huk och, hm, lättade på trycket under samtalets gång. Tim förklarade snabbt att han använda varelse-AI från själva spelet. I den färdiga online-versionen skulle en sådan sak inte hända. "Va? Varför inte då?", ville alla veta...

Det fanns givetvis en del mindre buggar, också. När varelserna vandrade omkring, skymde de olika pratbubblorna varandra. Fast det fungerade! Lite fixande i helgen, så kommer vi att ha en demo färdig tills tidningarna kommer.

Så småningom kommer fler öar. Den ena är en slags varelseskola, där de kan tränas upp och få förbättrad fysisk styrka. På en annan ö kommer man att kunna träna spells och skaffa mer kunskap om spellgester. På ytterligare en kommer slagskämpar att kunna drabba samman. Kanske kommer det också att finnas en spel-ö, där spelarna genom sina varelser kan utmana varandra på schack och liknande.

När man kopplar ner och återvänder till spelet, hamnar man i Citadellet igen. Alla nya kunskaper och förmågor man har fått via sin "Gathering"-vistelse följer givetvis med tillbaka i det vanliga spelet. Eftersom The Gathering kommer att innehålla väldigt lite AI - varelserna kontrolleras av sina ägare - kommer det nog också bli den version av spelet som blir färdig först. Tanken är att lägga ut en demo på Internet, eller på olika tidningars CD-skivor, innan spelet släpps. Det är den här versionen av The Gathering som kommer vara den första chansen för spelare att testa *Black & White*-världen, och då får de även installera sin första varelse.





Här är de första bilderna från The Gathering.



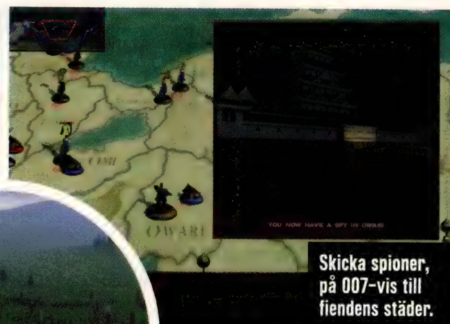
Det perfekta exemplet på att apor inte har folkvett.

SHOGUN: TOTAL WAR

EA anser att det här är den mest brutala, men ändå kultiverade och konstnärliga perioden i historien. Det låter som vår redaktion, annars... **Av MARK DONALD**

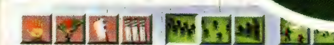
DETTA HAR HÄNT... « Vi kollade på *Shogun: Total War* i nummer 37.

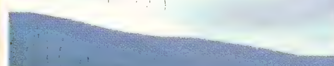
Kan *Shogun* tillfredsställa behovet hos *C&C*-fans och inbitna krigsspelare?



Skicka spioner, på 007-vis till fiendens städer.











Man får information om sina trupper på ett enkelt sätt.

ALDRIG förr i dataspelens historia har slakt avbildats på ett så elegant sätt som i *Shogun: Total War*. Det här är ännu ett RTS med hundratals - nej, tusentals - pixelkrigare på slagfälten. Creative Assembly tar ett lite mer kultiverat grepp än vanligt på den rituella slakten.

Till att börja med utspelas det i 1500-talets feodala Japan. Du är en Daimyo - en av ett gäng krigsherrar som gör upp planer och slåss mot varandra i ett försök att ta kontroll över landet. Det är en perfekt period för militär action, eftersom man förutom att ställa till diverse blodbad även kan tussa ihop sina motståndare på det politiska och diplomatiska planet.

"STORA, ÖPPNA YTOR FYLLS MED UPP TILL 5000 SOLDATER SOM MARSCHERAR FRAM."

Spelet är uppdelat i två delar. På en sida har vi den strategiska delen där du sysslar med resurser, tränar trupper och manövrerar dina styrkor till rätt position, och på andra sidan har vi den taktiska stridsdelen. Här kommenderar du dina tusentals soldater och spiller massor av blod. Den strategiska komponenten är full av handling och möjligheter. Där finns en karta över Japan (den är renderad på sådant sätt att man ska få den rätta känslan) som är uppdelad i olika territorier, på *Risk*-sätt. Du börjar med en provins där du kan samla på dig Koku - *Shoguns* risbaserade resurser. Med hjälp av Koku kan du träna arméer, forska fram nya enhetstyper och bygga viktiga byggnader. Mängden Koku som kan genereras i varje region är bestämd, så du måste utöka ditt rike om du vill öka din inkomst. Bingo - ett givet motiv att ge sig ut på rövarstråt.

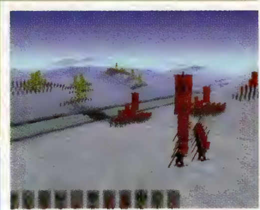
Du har så mycket tid på dig som du vill att överväga dina planer, då det är turordningsbaserat. Dina arméer och specialstyrkor är representerade på kartan av utmejslade figurer som flyttas runt på kartan för att visa dina avsikter att invade-





"Hej. Har du någon gång funderat på att släppa in Jesus i ditt liv?"





Age Of Empires II hamnar i en annan dager, eller hur?



En bra plats att lägga ett fort på. Men var hittade de den fyrkantiga kullen?

SUN-TZUS GUIDE TILL SLAGFÄLTET DEL 1

Sun-Tzu var en gammal stridstaktiker som förvandlade krigandet till en konstform. Hans idéer används fortfarande, och Shoguns formationer har inspirerats av hans läror. Studera noga...



LITEN FORMATION
Det är större chans att dina män håller stånd i stridens hetta om man använder den här formationen. Varför? Därför att varje mans lilla AI-hjärna har fått order om att se sig omkring för att se hur många av samma färg som finns runtomkring honom. Om det finns många kommer moralen att stiga. Tajta formationer får soldaterna att må bra.

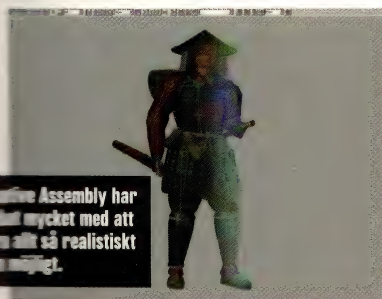


STOR FORMATION
Det här är en mer hälsosam formation om man är beskjuten, eftersom det inte är lika stor chans att pilar och kulor träffar en utspridd enhet än en som är tajt. Fler av dina bågskyttar kan också skjuta, utan att riskera att träffa en polare. I närstrid är dock denna taktik så gott som värdelös.



KILFORMATION
Så här ska man vara formerad om man ska tränga igenom fiendens linjer. Din enhetsledare och den mest erfarna samurajen leder anfallet från den spetsiga delen av kilen. Han försöker bryta sig igenom till varje pris. Hans chanser beror på förmågan att slåss mot flera motståndare samtidigt. Krigarmunkar använder den här flitigt.

ra eller infiltrera. Specialstyrkor sköter om diplomatin och spionerandet åt dig. Du kan skapa allianser genom att skicka sändebud till en rival, eller använda en ninja för att helt enkelt göra dig av med honom. Under tiden kan du skicka in en spion i fiendelägret för att kolla hans militära styrka, innan du flyttar fram dina anfallsstyrkor. Den bästa soldaten av alla verkar till en början vara ganska oskyldig.



Creative Assembly har gjort mycket med att göra allt så realistiskt som möjligt.

Geisha Girl kan spionera, har koll på diplomati och kan utföra lönnmord. Hon slår till där försvaret är som klenast, och är väldigt svår att försvara sig mot. Konsekvenserna av dina handlingar visas upp i överdådiga mellansekvenser, där ninjor smyger fram mellan husen. Mycket av spelet verkar ha inspirerats av den japanske regissören Akira Kurosawa och hans samurajfilm, Kagemusha. Det kan vara värt att kolla in den på video, eftersom utvecklingsteamet hävdar att den innehåller massor av ledtrådar om hur man bäst överlever i spelet.

Förr eller senare måste man dock ge sig ut på slagfältet. Det är då som det visar sig om man har förberett sig på rätt sätt. Du kommer att utkämpa slag med det antal soldater som du flyttade in i territoriet i den turordningsbaserade sektionen.

Om man bortser från de strategiska inslagen en stund, kommer du ändå att förbluffas av stridernas storlek. Stora, öppna ytor fylls med upp till 5000 soldater som marscherar fram. Det är mitt under striderna som *Shogun* visar vad det går för. Fördelen det har jämfört med andra realtidsstrategispel är att det låter dig utföra komplicerade manövrar på slagfältet på ett ganska enkelt sätt. I de flesta ⇨

SUN-TZUS GUIDE TILL SLAGFÄLTET DEL 2

Placera hela din armé på något av följande sätt:









CENTRAL OFFENSIV
Använd den här formationen när fienden ska anfalla dig med kavalleriet. Det tvingar dem att möta killar med spjut, uppbackade av krigarmunkar. På flanken väntar ditt eget kavalleri på chansen att utdela det dödande slaget. Din frontlinje får order om att hålla stånd till varje pris, medan dina sårbara bågskyttar står längst bak och bombarderar fienden med pilar från långt håll.

CENTRAL SKIRMISH
Den här formationen används när du vill hålla fienden på ett visst avstånd, troligtvis eftersom de är numerärt överlägsna dig eller för att de har många krigarmunkar. Dina bågskyttar skickar pilar mot fienden, men de kommer att springa om de blir anfallna. Dina lansiärer flyttar då fram för att anfalla, medan ditt tunga kavalleri flyttar runt för att krossa redan försvagade fientliga enheter bakifrån.

DEFENSIV
Om fienden avancerar från långt håll kan du använda denna formation för att beskjuta dem medan de väller fram. Placera bågskyttar i mitten så att de kan skjuta pilar på fienden medan de själva försvaras av lansiärer på flankerna. Fienden bör vara ganska uppmjukad när de anländer, så att dina lansiärer kan ta sig an dem. Kavalleriet kan sedan flytta runt fiendens flanker och ge dem vad de tål.

HÖGER OCH VÄNSTER SKIRMISH
När fienden närmar sig märker du en svaghet i hans formation. Om din motståndare har många lansiärer på en flank kan det vara värt att köra den här taktiken. Bågskyttarna får order om att skicka laddningar mot dem, innan de drar sig tillbaka och därifrån skjuter igen. Det kan få fienden att anfalla snabbt. Dina tungviktare är placerade på den andra sidan och kan därifrån flankera fienden när de kommer.

SHOGUN TOTAL WAR I KORTHET

Utgivare: Electronic Arts
Utvecklare: Creative Assembly
Genre: Realtidsstrategi
Beräknat Systemkrav: PII 300, 64 Mb RAM, 3D-kort
Web: www.ea.com
Releasedatum: Mars
Värt att notera? Spännande realtidsstrategi med en nyhet - det utspelas i det feodala Japan.

andra RTS-spel kan man i stort sett bara skicka in en massa soldater och hoppas på det bästa. I *Shogun* finns det taktiska finesser som gör att en duktig spelare kan ta sig ut ur smått hopplösa situationer, eller straffa en övermodig motståndare som räknar med att bara köra över sin fiende.

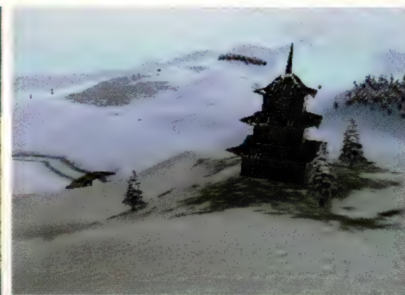
Hemligheten är att dina truppen anländer till slagfältet grupperade i distinkta formationer. Order utdelas direkt till formationerna istället för till individerna, så soldaterna beter sig som en grupp direkt från början. Utmanövrerad av en överlägsen styrka? Då har *Shogun* rätt formation för dig (Se Sun-Tzus Guide Till Slagfältet Del 1 & 2). Klicka på en formation så kommer alla dina små krigare att marschera över slagfältet och inta nya positioner. På så sätt kan du använda dig av en plan där alla enheter i armén spelar en viktig roll.

Det riktigt roliga är att bedöma situationen och komma fram till en lösning. Terrängen spelar en viktig roll. Om du är numerärt underlägsen bör du ta dig till högt belägen terräng och försöka minska fiendens armé på avstånd. Sjöar, snö, slott och vatten kommer att förgylla miljöerna.

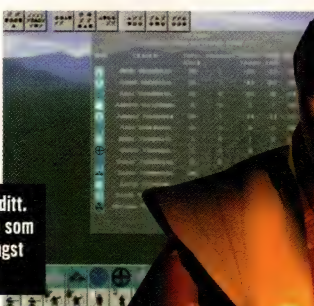
Det finns också ett stort antal trupptyper. Precis som i *Age Of Empires* kommer du att få uppleva hur kavalleriet ger sig på bågskyttarna, som i sin tur ger sig på infanteriet. Samtidigt får alla akta sig för krigarmunkarna. Lösningen - förutom att ha en stor, flexibel armé - är att vara smidig. Överraskningsenheter kan vara gömda i skogiga områden, men akta dig så att inte panikslagna fåglar avslöjar vad som är på gång.

Vi är verkligen upphetsade när det gäller *Shogun: Total War*. Det kommer helt klart att bli mindre folkligt än *Tiberian Sun*, men vi räknar med att det kommer att vinna en storseger ändå.





(Vänster) Det påminner ibland om Risk. Tärningarna lyser dock med sin frånvaro.



Slagfältet är ditt. Ta nu tag i de som gömde sig längst bak...

VAD ÄR DET SOM HÄNDER?

Oavsett var du än är på slagfältet, kan du hålla koll på fienden med hjälp av lite ikoner. Här följer en snabbguide.

Bågen visar att enheten skjuter.

Dubbla pilar visar att den rör sig snabbt (anfall).

En vit flagga visar att den drar sig tillbaka.

Den här siffran visar hur ärofull enheten är.

Det här är enhetens beteckning, som den ser ut på flaggan.

Här visas hur trött enheten är; här är den ganska pigg.

Visar ammonivå. Ju mer grått, desto mindre ammo.

Här får du en grafisk översikt av enheten. För att gå till dess plats på slagfältet dubbelklickar du med vänster musknapp.

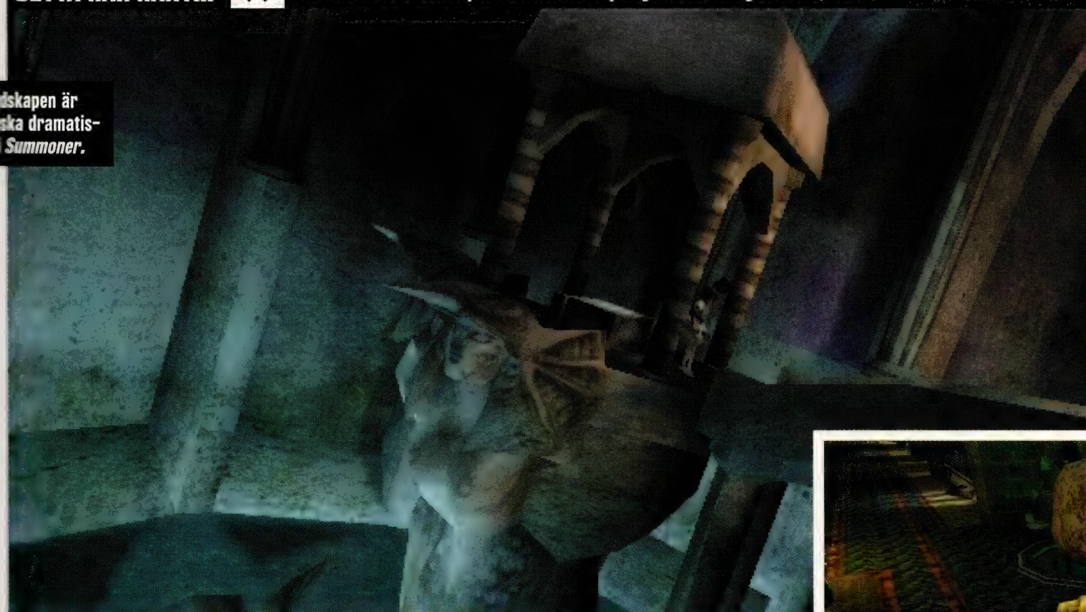
Den markerade enheten är den du har under kontroll nu.

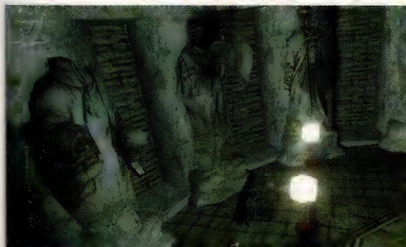
Visar hur många män du har kvar.

SUMMONER

Mer RPG-grejer på gång. Den här gången kommer det från de som gjorde Freespace. **Av JAMES ASHTON**

DETTA HAR HÄNT...  Vi har inte kollat på *Summoner* på ganska länge. Trist, va?


Landskapen är ganska dramatiska i *Summoner*.






Joseph insåg snart att det här med gym inte riktigt var hans grej.

GRUPPTRYCK



Eftersom det här är ett gruppbaserat RPG, kommer du inte att traska omkring för dig själv. I *Summoner* finns det tre stycken som ger dig en hjälpande hand. Vi har Flece, en buse som lever på sitt intellekt; Jekhar, Krigaren som tycker om att döda saker och ting, och Rosalind, prästen som har koll på allt magiskt.

OM någon skulle få för sig att nämna ordet "Summoner" på Gamer-redaktionen, är det ganska troligt att vederbörande dras in i en diskussion om förhållandet mellan Pardoner och Summoner i Chaucers medeltida Canterbury Tales. Om ordet nämns när vi inte har vaknat på vår ambitiösa och pretentiösa sida, är det mycket möjligt att vi börjar babbla om det kommande RPG:t från hjärnorna bakom *Freespace 2*, Volition.

Det är kanske just spelets ursprung som är det mest intressanta. En snabbtitt i det här numrets titt på spelåret 2000 visar hur vildvuxen RPG-genren har blivit. *Summoner* lär nog behöva dra nytta av alla Volitions kunskaper om hur man fräschar upp traditionella inslag om det ska slå igenom. *Summoner* kommer att kombinera toppmoderna renderingar - troligtvis är det bara *Vampire: The Masquerade* som kan konkurrera på det området - med ett smidigt gränssnitt och cinematiska finesser. Det är det sistnämnda, vilket alla vakna läsare har märkt, som alla andra också hävdar att de har. Man säger ju att Gud finns i detaljerna, och om det är så kan vi nästan garantera att Volition är där med ett mikroskop och försöker få det helt rätt.

"LJUDET OCH GRAFIKEN LÄR KOMMA UPP I SAMMA KLASS SOM *FINAL FANTASY*."


Större delen av tiden används ett skevt perspektiv.

Din karaktär heter Joseph, och det är han som är den magiker som har gett upphov till spelets titel. Med hjälp av något som kallas The Rings of Power ™ kan du ge liv åt golems och andra varelser. Andra medlemmar i din grupp bistår också med magi, och det hela lär ha ljud och grafik som kommer upp i *Final Fantasys* nivå. Striderna påminner om de i *Baldur's Gate* och *Planescape: Torment*, där det utspelas i realtid. Man har även möjlighet att pausa det hela för att dela ut nya order till sina trupper. Räkna med RPG-action med så hög klass att det går och lägger sig med mustaschen i hårnät. PCG

SUMMONER I KORTHET

Utgivare: THQ
Utvecklare: Volition
Genre: Rollspel
Beräknat Systemkrav: P200, 64Mb RAM
Web: www.summoner.com
Releasedatum: Augusti
Värta att notera? Snyggt samuraj-RPG från de som gav oss *Freespace*.

THEOCRACY

Djur som spottar och elaka spanjorer...

Av KIERON GILLEN

DETTA HAR HÄNT... « Vi har haft med nyheter om *Theocracy* i tidigare nummer.



Vi är inte riktigt säkra på hur vanligt det var att aztekernas krigare hade lila kläder.



När fienden är fler måste man både använda sig av hit-and-run-taktik och utnyttja landskapet för att kunna vinna.

SPOTT OCH SPE

Den tänkande spelaren blir säkert imponerad av alla de olika alternativ som finns. Men vi, som är ganska barnsliga, blev mest imponerade när vi insåg att allas favoritdjur från Sydamerika, det spottande lamadjuret, fanns med. Det är kul med lite omväxling. I alla västerländska rollspel är det ju nästan alltid bara får som är med. Vi gillar djur med attityd.



THEOCRACY I KORTHET

Utgivare: Ubi Soft

Utvecklare: Philos Laboratories

Genre: Realtidsstrategi

Beräknat Systemkrav: P200, 64Mb RAM, 200Mb hårddiskutrymme

Web: www.ubisoft.co.uk

Releasedatum: Våren 2000

Värt att notera? Ett RTS-äventyr som har chans att förhindra ett spanskt folkmord. Det finns lamadjur också.

PROBlemet med RTS-spel är att det inte längre finns några unika scenarion som de kan utspelas i. RTS i rymden? Fantasy-RTS? Medeltida RTS? Visst - med hjälp av Red Bull eller någon anna energidryck ska vi nog kunna hålla gäspningarna borta. Avsaknad av originalitet är nog inget som *Theocracy* lider av; dess strider utspelas i det grönskande Sydamerika för länge sedan.



Det gäller att ha koll på sina formationer.

Spelet blandar traditionella RTS-element med mer strategiska *Civilization*-liknande alternativ; bygg upp ditt imperium innan du gör ett altare där du kan offra folk på kul. Eller inte. I det färdiga spelet kommer det att ingå fyra olika faser, och det hela börjar med att du samlar ihop resterna av din stam för att försöka bekämpa den korrumperade guvernören, expandera ditt imperium till de kringliggande regionerna och till sist kanske kunna styra större delen av kontinenten med järnhand. Detta gäller till spanjorerna anländer, och då kastas du in i en apokalyptisk strid mot en armé med överlägsna teknologier för att försöka behålla makten.

"FINNS DET RUM I DEN ÖVERFULLA RTS-VÄRLDEN FÖR DEN HÄR NYKOMLINGEN?"

Förutom att utveckla det centrala kungadömet, ingår det även kortare kampanjer (i stil med de i *Age Of Empires II*), baserade på de mer välkända figurerna i Aztekernas historia och mytologi. Om *Theocracy* lyckas, kanske en hel generation engagerar sig i Tlechlal och Zalpochis liv och leverne. Historielärare världen över applåderar.

Men frågan kvarstår: nu när det kommande *Shogun: Total War* säger sig ha alla de inslag som *Theocracy* vill få med (spektakulär grafik och ett tema med mer tyngd), kommer det då att finnas utrymme i den överfulla RTS-världen för den här nykomlingen? Vi räknar med att kunna recensera det här spelet väldigt snart, och då kan ni själva avgöra om det blev så bra som vi alla hoppas att det ska bli.

300 SPEL!

PC GAMER PRESENTERAR

SPELÅRET 2000

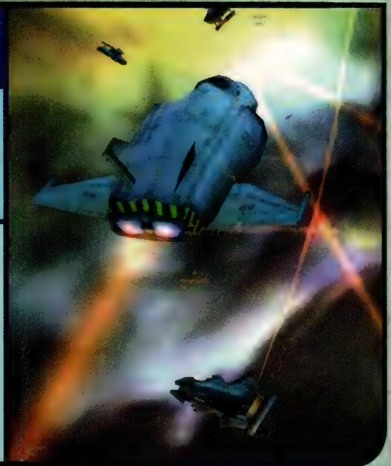
ÅRETS STÖRSTA SPEL. LÄS VIDARE OCH NJUT AV ÅRETS STÖRSTA FÖRHANDSTITT!

AV MARK RAMSHAW, MATTHEW PIERCE OCH ROSS ATHERTON

ALLEGIANCE

Utvecklare: Microsoft Research Games
Utgivare: Microsoft
Release: 2:a kvartalet

Microsofts våldsamma satsning på onlinespel fortsätter med ännu ett 3D-shoot-em-up. Det finns en klar risk för overkill här, nu när *Starlancer* och *Freelancer* släpps i år, men *Allegiance* verkar ha ett par äss i rockärmen. Till exempel kan du hoppa direkt in i en dogfight via Internet Gaming Zone. Det finns också ett kampanjalternativ som spelas på Alliance Zone. Här väljer spelare en av flera olika civilisationer och går sedan med i grupper som kämpar för den fraktionen. Lag kan göra upp strategier innan de ger sig ut i strid och dessutom dela ut olika direktiv, en eller två spelare kan till exempel ta hand om resurshanteringen. Genom att du väljer var du flyger, vad du flyger och hur du agerar så bestämmer du också vilken roll du kommer att spela i kriget som helhet. Precis som i *Team Fortress 2*, så är det lagspelet som drar till sig vår uppmärksamhet.





4 WHEEL THUNDER

Utvecklare: Kalisto
Utgivare: Ej fastställd
Release: 4:e kvartalet

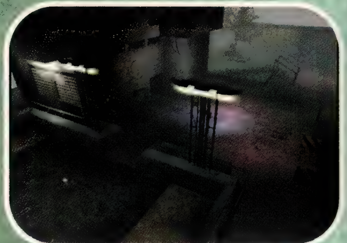
För tillfället fokuserar Kalisto på olika konsolformat, men det ser ut som om den nya Dreamcast-titeln *4 Wheel Thunder* kommer att släppas för PC mot slutet av året. Även om CD-originalet är del av Midways *Thunder*-serie, så är spelet under huven egentligen det senaste i *Ultimate Race*-serien. Monster buggies, quad bikes (läs skogsmoppar), jeepar och monster-truckar finns med men om *4 Wheel Thunder* ersätter (eller om det bara är en nyversion av) *Ultimate Race Rally* återstår att se.



AIRPORT INC

Utvecklare: Krisalis
Utgivare: Take Two
Release: 1:a kvartalet

Kanske alla de där dramadokumentärerna förklarar varför brittiska veteranerna Krisalis har valt det här något bisarra ämnet för sin senaste management-simulering. Som flygplatschef får spelaren hantera bagage, kontrollera säkerhet och underhålla landningsbanor. Naturligtvis är flygledning en viktig del av spelet, medan allt från restauranger och parkeringsplatser till flygplatsens inverkan på miljön har betydelse. Detta skulle kunna bli en överraskningshit i den oförutsägbara managmentgenren.



ALIEN BREED CONFLICT

Utvecklare: Team 17
Utgivare: Hasbro
Release: 3:e kvartalet

Det klassiska (eller åtminstone gamla) Amigaspelet var ett top-down shoot-em-up i *Gauntlet*-stil. Den här gången måste du kontrollera en hel grupp soldater som var och en har olika unika krafter, från psykiska färdigheter till kunskap om maskiner och fordon. Även om det utspelas i realtid finns det en klar *X-COM*-känsla i striderna med utomjordingarna, med möjlighet att lägga ut fällor och t o m placera ut kameror för att spåra fiendens rörelser.



ALLODS 3: REDEMPTION

Utvecklare: Nival Entertainent
Utgivare: Ej fastställd
Release: 2:a kvartalet

Nival är en rysk utvecklare, tidigare ansvariga för (hrm) *Rage Of Mages*. Det tredje spelet i den här inte särskilt kända serien kommer att vara i full 3D, medan rollspelselementen finns kvar. De olika raserna kommer att vara så detaljerade att de har sin egen kultur och traditioner, medan möjligheterna att gömma sig i skuggor, konstruera nya spells och t o m designa dina egna monster bör göra RPG-älskarna lyckliga. Dessutom kommer det hela att baseras på massivt onlinespelande. Sådana finns det några stycken nu.



AMEN: THE AWAKENING

Utvecklare: Cavedog
Utgivare: GT Interactive
Release: 3:e kvartalet

När vi kom till den här rutan nåddes vi av informationen att Cavedogs shooter i första person ska läggas ner. Tyngdpunkten skulle ju ligga på handlingen och karaktärerna, även om bakgrundshistorien - där miljontals människor år 2033 drabbas av en åkomma som gör dem till vansinniga mördare - tyder på att det skulle bli ännu en *Quake*-liknande sak. Spelets nivåsystem skulle också hanteras något annorlunda, på ett sätt som påminner om rollspelen. Vi fick vänta länge på det här spelet, och nu verkar det tyvärr som vi väntade förgäves...



AMERICAN MCGEE'S ALICE

Utvecklare: Rogue
Utgivare: Electronic Arts
Release: 4:e kvartalet

Det här börjar bli löjligt. Vi är definitivt för att utvecklarna bör få uppmärksamhet istället för utgivare, men att göra som filmregissörerna och ta med sitt namn i titeln är att gå för långt. Särskilt som Mr McGee bara är känd hos hardcore gamers som en i gruppen av före detta id Software-personal (vilket förmodligen är anledningen till att Alice använder sig av *Quake III*-motorn). Alice här, är mycket riktigt Alice från Lewis Carrolls bok, men det har inte hindrat spelet från att bli ett actionspel i tredje person. Inspirerat eller korkat?

360
Utvecklare: Smart Dog
Utgivare: Cryo
Release: 3:e kvartalet
Titeln på den här förstapersonsshootern syftar på att du kan svänga runt och skjuta i 360 grader, medan svävarfarkosterna är designade lika mycket för racing som för strid. Bakgrunden i spelet är att Jorden har översvämmats av oceanerna.

Age Of Empires II Expansion Pack
Utvecklare: Ensemble
Utgivare: Microsoft
Release: 2:a kvartalet
Ett expansionspaket till det ganska underbara *AOE II* är under utveckling under beskydd av det mäktiga Microsoft. Om det är lika bra som *Rise Of Rome* för första spelet kommer det att vara värt väntan.

Age Of Sail
Utvecklare: Talonsoft
Utgivare: Take Two
Release: 3:e kvartalet
Ta en paus från krigsspelandet, vrid tillbaka klockan och styr ut på haven.

AI Wars – The Awakening
Utvecklare: Nexus Informations Systems
Utgivare: Ej fastställd
Ett actionäventyr i "cyberpunk"-stil som fokuserar på hackande, affärer på svarta marknaden och en storslagen plan att transportera en själ ut på nätet. Nexus tänker sälja spelet direkt på nätet genom www.aiwars.com

Anno 1503: Setting Out For A New World
Utvecklare: Sunflowers Interactive
Utgivare: Ej fastställd
Release: 4:e kvartalet
En "prequel" till *Anno 1602*, med riktig 3D-grafik och samma tonvikt på historisk korrekthet.



- Bara 1 kan vara billigast



PC Förbokning:

- demo DAIKATANA 369:-
- C&C FIRESTORM 229:-
- demo ASHERONS CALL 359:-
- demo SOLDIER OF FORTUNE 379:-
- demo THIEF 2 379:-
- demo MESSIAH 339:-
- demo CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC 349:-
- DIE HARD TRILOGY 2 359:-
- STAR WARS FORCE COMMANDER 369:-
- demo BATTLE ZONE 2 359:-
- demo SHOGUN TOTAL WAR 359:-
- TEAM FORTRESS 2 369:-

GRAND THEFT AUTO	109 kr	
COLIN MC RAE RALLY	179 kr	
THIEF - THE DARK PROJECT - GOLD	179 kr	
DEER HUNTER 3	279 kr	
EVERQUEST	379 kr	
SEPTERRA CORE	349 kr	demo
AXIS AND ALLIES	179 kr	
STARCRAFT	179 kr	
AGE OF WONDERS	379 kr	demo

PC Topplistan:

- demo INDIANA JONES 349:-
- demo FINAL FANTASY 8 379:-
- demo UNREAL TOURNAMENT 349:-
- HALFLIFE OPPOSING FORCE 229:-
- demo SWAT 3 359:-
- PLANE SCAPE TORMENT 339:-
- THE SIMS 359:-
- SOUTH PARK RALLY 359:-
- ULTIMA 9 ASCENSION 379:-
- demo RALLY 2000 369:-
- demo AGE OF EMPIRES 2 379:-
- demo QUAKE 3 369:-

SUPER BIKES 2000	369 kr
HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3	129 kr
ARMY MEN - TOYS IN SPACE	279 kr
FAUST	379 kr
NOX	359 kr
GRAND PRIX WORLD	369 kr
FOOTBALL WORLD MANAGER 2000	329 kr
POLIS 2	369 kr
PLAYER MANAGER 2000	359 kr

demo = Spelbart demo finns att ladda ner.

www.webhallen.com

Dreamcast:

- RESIDENT EVIL VERONICA 489:-
- HEROES 3 449:-
- CRAZY TAXI 489:-
- ZOMBIE REVANGE 489:-

Mac OS

Nu har vi även spel till Macintosh!

399:- / st

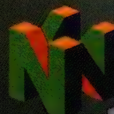
Nintendo 64 & Gameboy:

- DONKEY KONG 64 699:- inkl expansion pack
- POKEMON FLIPPER 399:-
- RESIDENT EVIL 2 599:-
- POKEMON GUL 299:-

PlayStation:

- ROADSTERS TROPHY 419:-
- GRAN TURISMO 2 419:-
- MEDAL OF HONOR 419:-
- TRACK & FIELD 2 449:-
- RESIDENT EVIL 3 429:-
- COOL BOARDERS 4 419:-

FINAL FANTASY VIII 379:-





DVD & Musik:

- SOUTH PARK 279:-
- SJÄTTE SINNET 279:-
- BLUE STREAK 279:-
- OASIS
- D'ANGELO
- KELIS
- BONEY M 2000

149:- / st

- 24 timmars leverans -

TELEFONORDER: 08 - 673 60 01

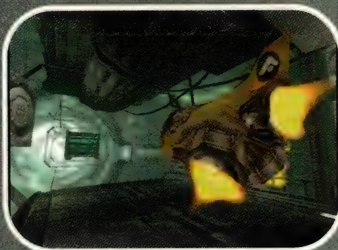
Apocalypse 2000
Utvecklare: Future Primitive
Utgivare: Ej fastställd
Release: 4:e kvartalet
Mer online-spelande, i en nutida miljö men med tillräckligt mycket fantasi för att hålla RPG-fanatikerna glada.

Arabian Nights
Utvecklare: Cryo
Utgivare: Cryo
Release: 3:e kvartalet
Cryo fortsätter att utnyttja de mer innovativa delarna av litteraturen och historien och den här gången är det "Tusen och en natt" som är en ursäkt för realtidsstrategi och resurshantering.

Arcanum: Of Steamworks And Magic Obscura
Utvecklare: Troika Games
Utgivare: Sierra
Release: 3:e kvartalet
Ett RPG i science-fiction/fantasy-stil. *Fallout*-fans bör gilla det här och ett förbättrat grafiksystem och multiplay bör göra att det har mycket att erbjuda.

Armada
Utvecklare: Metropolis
Utgivare: Ej fastställd
Release: 3:e kvartalet
Mer rollspel, den här gången utspelar det sig i rymden. Det finns tillräckligt med utrymme för klassisk karaktärs-utveckling när rymdhjältar tar över skepp och utforskar de farligare hörnen av universum.

Army Men: Air Attack
Utvecklare: 3DO
Utgivare: 3DO
Release: 2:a kvartalet
Förhoppningsvis kommer tyngdpunkten på luftenheter att ge det här senaste *Army Men*-spelet en skjuts. Återigen är det de bruna mot de gröna och 22 uppdrag.



ANACHRONOX

Utvecklare: Ion Storm
Utgivare: Eidos
Release: 3:e kvartalet

Vad sa du? Ännu ett Ion Storm-spel som har blivit försenat? Vilken överraskning. Ärligt talat så skulle faktiskt *Anachronox* kunna vara värt väntan. Tom Halls storybaserade design demonstrerar att han vet vad det är som gör *Final Fantasy*-serien så underhållande. I början kontrollerar spelaren tre karaktärer samtidigt och bygger efter hand upp teamet till sju personer som söker genom galaxen efter en utdöd ras som kanske kan rädda universum. Uppenbarligen är det inte en vanlig *Quake*-klon, trots att de använder id:s *Quake II*-motor



ANARCHY ONLINE

Utvecklare: Funcom
Utgivare: Ej fastställd
Release: 2:a kvartalet

Massiva multiplay-världar online (sliten fras) är tydligen det som gäller i år, men de flesta verkar vara fixerade vid svärd och magi och det tilltalar inte alla. *Anarchy Online* förlitar sig på att dess science fiction-stil kommer att ge det en fördel, med en story som innehåller den skumma Omnitek-koncernen och en grupp rebellklaner och alla slåss de i olika uppdrag sådär en 30000 år in framtiden. Dessa uppdrag är egentligen i typisk rollspellsstil, men det är definitivt inte de coola vapnen.



ARCATERA

Utvecklare: Westk Entertainment
Utgivare: Ubi Soft
Release: 1:a kvartalet

En lovande blandning av lagbaserat rollspel i *Wizardry*-stil och *Command & Conquer*-liknande karaktärskontroll, bör kunna göra *Arcatera* till ett ganska originellt spel. Spelet skiljer sig också genom att det har en tajt struktur, med en kriminalhistoria som måste lösas inom tre veckors speltid, vilket utgör en bra bakgrund till det vanliga slåss-för-poäng-stuket. En enorm stad, befolkad av tusentals självständiga invånare är pricken över i:et.



ARMY MEN: TOYS IN SPACE

Utvecklare: 3DO
Utgivare: 3DO
Release: 1:a kvartalet

3DO:s tredje spel om leksakssoldaterna går i utomjordisk Toy Story-stil, med aliens och rymsoldater. De Bruna står på utomjordingarnas sida medan Sarge och De Gröna slår sig ihop med (hmm) Tina Tomorrow, ledare för rymdtrupperna. Med andra ord så kan du förvänta dig en hel radda nya plastsmältande vapen och miljöer som flyttar händelserna från bakgårdarna på Jorden till yttre rymden.



ASCENDENCY 2 MULTIVERSE

Utvecklare: The Logic Factory
Utgivare: Ej fastställd
Release: 4:e kvartalet

Ascendency ansågs vara ett trovärdigt sci-fi-alternativ till *Civilization*. Det åstadkom saker med teorier om supersträngar och små stjärnkartor i 3D som var smått otroliga och det fanns ett väldigt tufft teknologiträd. Ungefär fem år har gått och The Logic Factory är på väg uppåt igen, genom att använda sig av samma grundläggande koncept men med ett sammanhängande multiplayer-universum istället för singelspel. Utvecklarnas eget Hydra3D-system hanterar hela härligheten.



ASHERON'S CALL

Utvecklare: Turbine Games
Utgivare: Microsoft
Release: 1:a kvartalet

Detta är Microsofts svar på *Everquest*. Designen erbjuder större möjligheter till karaktärsdesign än konkurrenten, med en större värld att utforska och mer interaktiv strid med musen som hjälpmedel. Den mest spännande ingrediensen är ändå allianssystemet, som gör det möjligt att stiga i graderna hos olika organisationer och få stöd av andra spelare. Meningen är att folk faktiskt ska muta eller på annat sätt uppmuntra andra spelare - särskilt nykomlingar - att gå med i deras klan, gille eller sällskap, vilket gör spelet till en mycket mer social upplevelse.

ALONE IN THE DARK 4

Utvecklare: Darkworks
Utgivare: Infogrames
Release: 4:e kvartalet

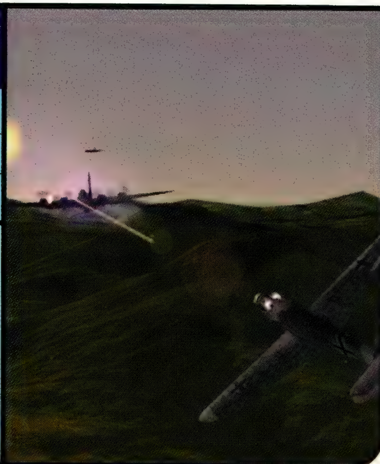
Läskigt nog så har det faktiskt gått sju år sedan *Alone In The Dark* gav oss en tidig inblick i hur effektivt och till och med skrämmande 3D-spel kunde vara. Även om de fasta kameravinklarna och klumpiga striderna mot de odöda kan framstå som ålderdomliga så är samma koncept fullt levande i *Resident Evil*-spelen. Nu har Darkworks-teamet bestämt sig för att ta upp konceptet igen och flytta det tillbaka till HP Lovecrafts dagar, 1906 närmare bestämt (inte helt korrekt, men ok. -Red.). Hela projektet är höljt i dunkel och hemlighet så på det här stadiet vet vi inte om de fasta kameravinklarna och renderade bakgrunderna kommer att finnas kvar eller om de här lockande bilderna är tagna från en dynamisk kameravinkel. Infogrames förbereder sig redan för denna juvel i kronan senare i år så vi kan nog vänta oss en hel del.



B17: THE MIGHTY EIGHTH

Utvecklare: Wayward
Utgivare: Hasbro
Release: 1:a kvartalet

B17: The Mighty Eighth är löst baserad på en gammal B17-simulator från Microprose (en del av teamet på Wayward var med och kodade originalet) och skulle mycket väl kunna bli spelet som placerar Microprose på topp igen när det gäller flygsim. Där andra simulationer nöjer sig med flygplan med en eller två mans besättning så siktar Wayward betydligt högre här, med hela tio mans besättning ombord på bombaren från Andra världskriget. Spelaren behöver inte hantera varje besättningsmedlem på en gång, men du måste kunna behärska varje om du ska ta dig igenom en hel kampanj. Där finns också möjlighet att flyga ett eskortplan (upp till 12 bombare och åtta eskorter kan flyga i formation) eller inta rollen som Luftwaffe-pilot. Varje flygplan har en virtuell cockpit och detaljerad skademodell, medan 3D-motorn använder sig av procedurmässiga texturtekniker (som Carmack hävdar kommer att bli framtiden för 3D).

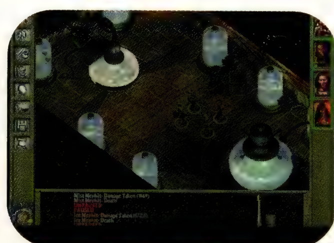




ATRIARCH

Utvecklare: World Fusion
Utgivare: Ej fastställd
Release: 4:e kvartalet

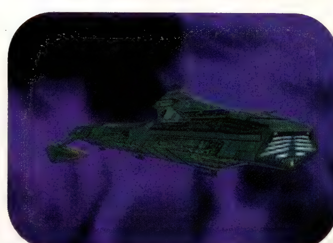
World Fusions debut kommer att vara ett onlinespel i multiplay med samma 3D-perspektiv som i *Asheron's Call* eller Everquest men med djupet och flexibiliteten hos *Ultima Online*. Det kommer att vara möjligt att konstruera byggnader eller att köpa tomtmark och påverka designen i denna konstanta spelvärld. Till och med landet självt kommer att vara formbart, medan sätten att försörja sig på liknar *Ultima*, med olika yrken. Till exempel kommer det att vara möjligt att driva en marknad eller att bygga ett imperium om du inte tilltalas av idén att resa runt och slåss mot bad guys.



BALDUR'S GATE II: SHADOWS OF AMN

Utvecklare: Bioware
Utgivare: Interplay
Release: 4:e kvartalet

Komplett med den obligatoriska meningslösa undertiteln så ger sig det andra *Baldur's Gate*-spelet ännu längre in i Dungeons & Dragons regelvärld än sin föregångare. Mer komplexa uppdrag, en mer detaljerad spelvärld och ett mer kraftfullt system för karaktärskontroll kommer att göra det ännu mer "hardcore" än sin föregångare, medan mer effektiva muliplayermöjligheter och vägfinnande kommer att ta kål på kritiken från det första spelet.



BATTLECRUISER MILLENNIUM

Utvecklare: 3000AD Inc
Utgivare: Ej fastställd
Release: 2:a kvartalet

En till synes buggfri utgåva av det senaste *Battlecruiser*-spelet gavs nyligen ut av Dr Derek Smart. Till sist skrivet för Windows (den förra var för DOS!) vilket innebär att det utnyttjar 3D-acceleration och alla delar från cockpit till brygga är omgjorda till 3D-modeller, precis som karaktärerna i spelet. Det finns 15 uppdrag och en ny galax att utforska, plus stöd för upp till åtta likasinnade spelare.



BATTLE ISLE 4

Utvecklare: Cauldron
Utgivare: Blue Byte
Release: 3:e kvartalet

Blue Byte står för konceptet och huvuddelen av kodningen har lagts ut på ett externt slovakiskt team. Cauldron tar vid där Incubation slutade och de tillför ett nytt grafiksystem och ett nytt sätt att se på spelet. Detta innebär att all action kommer att utspela sig i 3D, med storaskaliga strider som för spelet tillbaka till rötterna, med turordningsbaserad strid som gjorde *Battle Isle*-serien känd. Blue Byte håller inne med detaljerna, men vi kommer nog att få veta mer när det blir dags för E3.



BEETLE CRAZY CUP

Utvecklare: Chaos Effect
Utgivare: Infogrames
Release: 1:a kvartalet

Det här 60-talsinspirerade bilspelet har förändrats till att bli något väldigt Kalifornien-inspirerat. De olika bilmodeller som finns här påminner starkt om sådana som man kan hitta djupt inne i amerikanska storskogar. Det finns givetvis även ett 60-talssoundtrack som ackompanjemang till körandet. Det finns 52 olika banor, och man kan använda power-ups när man ska hoppa, man får köra på stranden och även sätta sig i olika monsterbilar. När ni läser det här har spelet troligtvis släppts.



BLADE

Utvecklare: Rebel Act
Utgivare: Infogrames
Release: 2:a kvartalet

På den tid det tagit Rebel Act att genomföra sin version av svärdsstrider så har Hollywood lyckats skriva, filma och visa en hel film med samma namn som inte har något med spelet att göra. Dessutom har den släppts på video. Men så är detta också en av de mer ambitiösa spelidéerna inom den actionfyllda sword-and-sorcery-genren. Blade förlitar sig på Rebel Acts egen 3D-motor som är speciellt utvecklad för att ljus och skuggor ska ge de mörka interiörerna rätt känsla. En stor uppsättning vapen och karaktärsrörelser ska hjälpa till att lyfta detta spel till höjder som ligger långt ovanför liknande spel som *Die By The Sword* och *Deathtrap Dungeon*.

Arrival
Utvecklare: Smoking Gun
Utgivare: Ej fastställd
Release: Ej fastställd

Ett 3D-äventyr som heter *Arrival* och bygger på den sortens konspirationsteorier som har blivit populära genom The X-Files och de där dumma böckerna som hävdar att pyramiderna byggdes av utomjordingar som bodde i Atlantis. Ni vet vilken sort vi menar.

Astro Knights
Utvecklare: Synthetic Dimensions
Utgivare: Ej fastställd
Release: Ej fastställd

Efter att ha fokuserat en längre tid på en datorgenererad seriefigur med samma namn så förbereder Synthetic sig för att komma igen med ett spin-off-spel till figuren.

Athletics (arbetsnamn)
Utvecklare: Midas
Utgivare: Midas
Release: 2:a kvartalet

Ingen licens har ännu tillkännagivits, men det är troligt att det blir den kommande olympiaden i Sydney som får tjäna som marknadsföring åt denna moderna friidrottssimulator.

Battlecruiser 3020AD: Redemption
Utvecklare: 3000 AD Inc
Utgivare: Ej fastställd
Release: 3:e kvartalet

Strax efter *Millennium* kommer denna att släppas, en systertitel snarare än en uppföljare. Efter vad vi har hört så är *Battlecruiser 3030AD* och *Battlecruiser Online* redan under utveckling.

Blitz: Disc Arena
Utvecklare: Southend Interactive
Utgivare: Ej fastställd
Release: 4:e kvartalet

Tänk *Quake* möter *Speedball* och du fattar ungefär vad det handlar om. Southend säger sig använda äkta pixelbaserad lightsourcing, vilket inget spel har gjort tidigare.

BLACK & WHITE

Utvecklare: Lionhead
Utgivare: Electronic Arts
Release: 4:e kvartalet

Vi har redan skrivit mängder om det här spelet och ändå framstår *Black & White* som ändlöst fascinerande. För första gången är ett spel från Peter Molyneux tillräckligt kraftfullt för att kunna göra hans vision om en formbar värld till något verkligt övertygande. Den organiska processen att föda upp ett eget monster är enormt tilltalande och dess krafter och utseende skiftar beroende på hur du sköter det. Till och med systemet där spelet känner igen musrörelserna och styr ditt spellkastande efter det, är så bra att det är förvånande att ingen tänkt på det förut. Alla vanliga ingredienser i ett Molyneux-spel, som mana, stöd från befolkningen för att kunna få mer kraft medan du kämpar mot andra mystiska härskare, kan bli ännu mer effektivt än vanligt, särskilt i multiplay. *Black & White* verkar kunna bli det viktigaste spelet under 2000.



BC
Utvecklare: Intrepid
Utgivare: Activision
Release: 4:e kvartalet
Det andra satellitteamet som knyts till Peter Molyneuxs Lionhead. Det enda de yppat är titeln på spelet och att de använder *Black & White*-motorn.

Blood & Lace
Utvecklare: GMM Entertainment
Utgivare: Ej fastställd
Release: 3:e kvartalet
Blood & Lace görs i Italien och ska försöka väcka liv i skräckgenren, med en story som baseras på en ockult text i 1700-talets Paris och mängder av extrema kameravinklar i *Alone in The Dark*-stil.

Brothers In Arms
Utvecklare: Grimmware
Utgivare: Ej fastställd
Release: 2:a kvartalet
WWII-action som baseras på en obskyr TV-serie från 60-talet. Lithtech-motorn används i det här actionstrategi-spelet som blandar första persons perspektiv med taktik på gruppnivå. *Hidden*-fans, se hit.

Brunswick First Strike Bowling
Utvecklare: Gamefx
Utgivare: THQ
Release: 2:a kvartalet
Gamefx följer upp sin tjusiga uppdatering av arkadspelet *Sinistar* med en bowlingsuimulering. Helt logiskt.

Business Strategy
Utvecklare: Monte Cristo Multimedia
Utgivare: Ej fastställd
Release: 2:a kvartalet
Från det franska företaget som gav världen *Wall Street Trader, Start Up* och *Economic War*. Det här spelet placerar spelaren som chef för ett av världens största holdingbolag och du får köpa upp konkurrenter, sköta affärerna på daglig basis och expandera marknaden.



BLOCKWAR

Utvecklare: KaosKontrol
Utgivare: Ej fastställd
Release: 3:e kvartalet

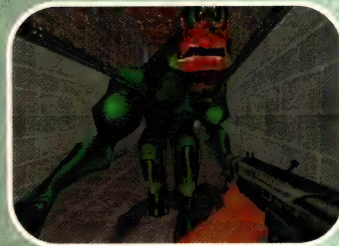
Förra året fick de en ynka rad i vår stora förhandstitt och *KaosKontrols* noir-aktiga realtidsstrategi med strider i stadsmiljö börjar slutligen likna något intressant. Det beskrivs som "gatumiljön i *Grand Theft Auto* och spelbarheten, kontrollen och strategin från *Total Annihilation*" och fokuserar på ett gäng peppade legosoldater som försöker ta kontroll över staden och kämpar mot fientliga krigsherrar och polisen. En full infrastruktur, detaljerade karaktärsmodeller och rikligt med tillfällen att spränga saker i luften väntar oss.



CARMAGEDDON TDR 2000

Utvecklare: Torus
Utgivare: SCi
Release: 3:e kvartalet

Blev du chockad av det tidigare fotgängarkrossandet i de andra *Carmageddon*-spelen? Då kommer det här inte att ändra på den uppfattningen. Det låter lovande att 3D-motorn är dubbelt så snabb som *Carmageddon 2*-motorn, medan listan över nya grejer i spelet innehåller alla de senaste ljusteknikerna, bumpmapping och reflektioner. Tre spelstilar erbjuds; ett kampanjalternativ, 30 snabbrace och deathmatch på tio arenor.



CHEMICAL EXISTENCE

Utvecklare: Red Genesis
Utgivare: Ej fastställd
Release: 2:a kvartalet

En av de mer intressanta konverteringarna av *Half-Life*. *Chemical Existence* ger spelet en ny vändning och tillför en mer nutida känsla med ghetton, gator i Chinatown-stil och fler utomhusområden att undersöka. Användbara vatten- och landfordon kommer också att finnas, men med en story som involverar en kemikaliefabrik, muterade varelser och fantasifulla vapen så är det klart att detta inte är någon allvarlig simulator.



CHIMERA PROJECT

Utvecklare: Clockworks Ent.
Utgivare: Ej fastställd
Release: 1:a kvartalet

Enligt utvecklarna själva så är detta ett försök att blanda bitar från *Diablo* med Origins gamla *Crusader: No Remorse*. Detta australiska spel mostår frestelsen att köra på i vanliga hjulspår och göra ett 3D-spel i realtid och framställer istället strider mellan robotar och aliens i en traditionell, isometrisk stil med förrenderade bakgrunder och allt. En stark, suggestiv story utlovas, men det är smygandet, en väldig massa rörelser och vapen som gör att *Chimera Project* har potential. Det och den påhittiga frasen "humans and aliens just don't mix".



CIVIL WAR GENERALS III

Utvecklare: Impressions
Utgivare: Sierra
Release: 3:e kvartalet

Civil War Generals III är ett äkta, turordningsbaserat konfliktspel som har mer gemensamt med *Civ* än med *Homeworld*. Den amerikanska konflikten återges i oöverträffad detalj och utöver att du kan kontrollera enheter med det traditionella turordningsbaserade systemet så finns det också en modell för strid i realtid. Det fulla kampanjalternativet lägger det fulla ekonomiska ansvaret i händerna på spelaren, vilket är en viktig del av detta utdragna och blodiga krig. Sid Meiers Antietam verkar vara den enda konkurrenten.



CLOSE COMBAT V

Utvecklare: Atomic
Utgivare: Mindscape
Release: 4:e kvartalet

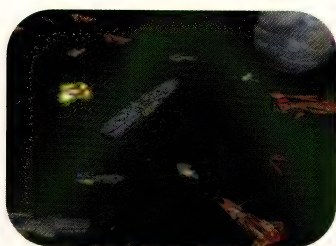
Mindscape har knappt släppt *Close Combat IV* förrän nästa spel påannonseras. Som med alla spel från Atomic, så använder sig även det femte spelet av en realtidsmotor för att skildra närstriderna. Även om den grafiska stilen förmodligen kommer att vara snarlik så kommer det att finnas nya animationer för enheterna och AI-motorn kommer att vara helt omskriven. Atomic avslöjar inte vilken tidsperiod som kommer att behandlas den här gången, men vi vet att amfibieenheter finns med så en ökenkampanj är väl inte att tänka på.



COMMANDOS 2

Utvecklare: Pyro
Utgivare: Eidos
Release: 4:e kvartalet

Nu när *Hidden And Dangerous* är favoritspelet hos många med armédrömmar, så krävs det en mer uppdaterad version av hjältedåden i den här uppföljaren. Det är här Pyros nya 3D-motor kommer in i bilden, med solida 3D-karaktärer, fyra olika perspektiv och byggnadsinteriörer. Nu finns det även nattuppdrag och målen varierar mellan skepp, flygplan och ubåtar. Commandosoldaterna är nu dessutom mer mångsidiga och de kan använda ett större antal olika fordon och interagera med objekt i omgivningen på ett mer effektivt sätt.



CONQUEST: FRONTIER WARS

Utvecklare: Digital Anvil
Utgivare: Microsoft
Release: 2:a kvartalet

Conquest vill åstadkomma rymdstrider i samma stora skala som till exempel *Homeworld*. Men det spelet hade en ganska enkel story och *Conquest* låter två till fyra unika raser slåss mot varandra (det senare endast i multiplay) och resurshantering kombinerat med forskning vävs in. Flottamiralerna är självständiga, vilket kanske är lika bra, med tanke på att det finns 16 enorma stjärnsystem att utforska och ta över.



CRIMSON SKIES

Utvecklare: Zipper Interactive
Utgivare: Microsoft
Release: 3:e kvartalet

Crimson Skies baseras på ett populärt brädspel och det utspelar sig i ett alternativt universum där teknologin 1937 innefattar otroligt tuffa flygplan och USA består av ett antal käbblande smånationer. Luftfart har blivit det enda rimliga transportmedlet för människor och varor över kontinenten, vilket har resulterat i handelsrutter och piratområden. *Crimson Skies* sticker ut i flygsim-genren, med sina välbekanta amerikanska platser, knäppa farkoster och mycket zeppelinare.



CROC 2

Utvecklare: Argonaut
Utgivare: Fox Interactive
Release: 2:a kvartalet

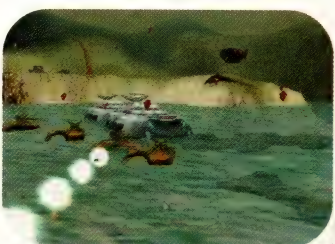
Återigen vänder sig *Croc 2* till den yngre publiken och satsar på Mario-inspirerad plattformsaction, samtidigt som de lägger till tillräckligt med nya element för att hålla barnen glada. Det mest intressanta (och riskabla) är Omniplay-funktionen som gör att två spelare kan kontrollera *Croc* samtidigt. Övrigt nytt är *Crocs* trippelhopp, power flip, paddle, en nyvunnen förmåga att svinga sig i rep och en hel drös fordon att ta sig fram i, inklusive ett hängflyg, gruvvagn och en varmluftsballong. Med andra ord ganska troget PSX-versionen.



CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC

Utvecklare: 3DO
Utgivare: 3DO
Release: 2:a kvartalet

Might And Magic-serien fortsätter under 3DO:s ledning och lämnar samtidigt bakom sig Dungeons & Dragons-idéerna i sökandet efter mer exotiska spelhybrider. *Crusaders* avlägsnar sig från sina nördiga rötter så långt som det går; ett tredje persons perspektiv och en full 3D-miljö som gör det väldigt besläktat med *Heretic 2*. Det finns rejält med spells, men lika framträdande är allt springande, hoppande och svärdsvingande, allt utfört på ett ganska snyggt sätt.



DARK REIGN 2

Utvecklare: Pandemic
Utgivare: Activision
Release: 2:a kvartalet

Rapporterna om *Dark Reign 2* blir bara mer och mer positiva. Dag- och nattcyklerna och till och med måncyklerna har nu implementerats och det pratas även om att införa tidvatteneffekter som synkas med månens rörelser. *Dark Reign 2* utnyttjar också potentialen i 3D-miljöer bättre än *Warzone 2100*, med undervattensenheter, luft- och landenheter och strider mellan alla tre grupperna med äkta line-of-sight och line-of-fire-beräkningar. Medan det första *Dark Reign* var en *C&C*-wannabe, så kan denna uppföljare mycket väl ställa Westwoods senaste ansträngning i skuggan.

COLIN MCRAE RALLY 2

Utvecklare: Codemasters
Utgivare: Codemasters
Release: 2:a kvartalet

Rally Championship är nykomlingen på banan, men Codemasters är inte ute ur leken ännu. Målet är att göra *CMR 2* till en ännu mer realistisk simulering än föregångaren, med bättre styrning, mer detaljerad skademodell och mer realistiska banor. Kodningen av denna version hanteras separat från PlayStation-versionen, ett steg som redan börjar ge resultat på grafiken. Sceneriet är dubbelt så komplext som i första spelet, med bättre detaljer som ett resultat av att man använt scannade foton. Bilen är också mycket mer invecklad, med bättre reflektioner och ljusteknik, fullt fungerande strålkastare och en mängd olika synliga skadeeffekter. Stötfångare och spoilers kan till och med slitas rakt av. Vädereffekterna är nu mer dynamiska och skiftar under ett och samma lopp. Om de nu bara kunde hitta ett sätt att skicka med en gratis ratt...



Comanche 4
Utvecklare: Novalogic
Utgivare: Novalogic
Release: Ej fastställd
Just när du trodde det var säkert att köpa ännu en helikoptersim, har Novalogic bestämt sig för att återuppväcka serien som startade voxelfenomenet.

Civilian Flight Simulator
Utvecklare: Jane's
Utgivare: Electronic Arts
Release: 3:e kvartalet
Det var väntat. Electronic Arts Jane's har lagt ner vapnen för att skapa en simulering av icke-krigisk flygning. Om de siktar in sig på *Flight Unlimited* eller *Microsoft Flight Sim* återstår att se.

Chessmaster 8000
Utvecklare: Mindscape
Utgivare: Mindscape
Release: 3:e kvartalet
Den senaste versionen av PC:ns bästsäljande schackspel använder sig av en ny motor, och dessutom finns det en utökad sektion för barn som vill lära sig. Utöver det är det väl mest schack, antar vi?

Corporation
Utvecklare: Auran
Utgivare: Ej fastställd
Release: Ej fastställd
Medan Pandemic har hand om den lysande skönheten *Dark Reign 2*, så har skaparna av originalet, Auran, andra planer. *Dark Reign* började som ett väldigt annorlunda spel - den designen har nu grävts fram för att skapa *Corporation*.

Creatures 3.5 Docking Station
Utvecklare: Cyberlife
Utgivare: Mindscape
Release: 3:e kvartalet
Ett expansionspaket till *Creatures 3* som utökar med Internetmöjligheter, nya arter att interagera med, färska områden för de små kreaturen att utforska och nya "agenter".

Dragon's Lair 3D
Utvecklare: Blue Byte
Utgivare: Blue Byte
Release: 4:e kvartalet

En ny tolkning av arkadklassikern som kommer att innehålla en hel drös nya vapen, elaka bossar och kontroller i *Tomb Raider*-stil. Tecknaren Don Bluth är med på projektet så förvänta er hög kvalitet.

CueClub
Utvecklare: Midas
Utgivare: Bulldog Interactive
Release: 2:a kvartalet

Ännu ett sportspel från Midas som fortfarande väntar på den licens som är nödvändig för marknadsföringen. *CueClub* kommer att få tuff konkurrens på den fortfarande ganska begränsade biljard- och snookermarknaden.

Dawn Of Darkness
Utvecklare: Ward Six
Utgivare: Ej fastställd
Release: 1:a kvartalet

Den lilla utvecklaren har i det tysta jobbat vidare på den här konverteringen av *Quake II* sedan förra årets förhandstitt. I och med att det här projektet börjar närma sig slutet kommer de att fokusera på deras egen 3D-motor Renaissance.

Demon Stalkers II
Utvecklare: Clockworks
Utgivare: Ej fastställd
Release: Ej fastställd

Fortfarande inget tecken på att utvecklingen av denna *Diablo*- och Gauntlet-influerade isometriska titel börjar närma sig slutet. Den fria editorn, för att skapa nya monster, karaktärer och nivåer kan göra att Internet-alternativet blir en hit, men de får ta och rappa på lite.

Descent 4
Utvecklare: Volition
Utgivare: Interplay
Release: 4:e kvartalet

Förändringar är planerade inför nästa del i *Descent*-serien och planer finns på att ge hjälten Parker en serie högteknologiska dräkter för att ta sig fram genom nätverket av gruvor.



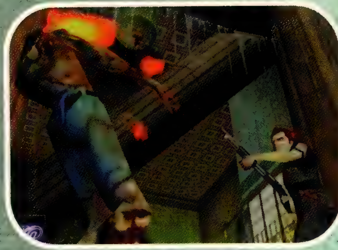
DEEP FIGHTER
Utvecklare: Criterion
Utgivare: Ubi Soft
Release: 1:a kvartalet

Criterions *Sub Culture* innehöll en del intressanta idéer och till skillnad från Bullfrogs *Titanic* så släpptes det faktiskt. *Deep Fighter* kommer att återanvända de bästa bitarna ur Sub Culture - den mörka grafiken, undervattensfysiken - men placerar dem i ett betydligt tuffare spel. Som menig i Deep Fighter Squad får du ge dig ut på alla möjliga spanings-, räddnings- och attackuppdrag, och mellan uppdragen får du kontrollera robotar mellan undervattensstriderna.



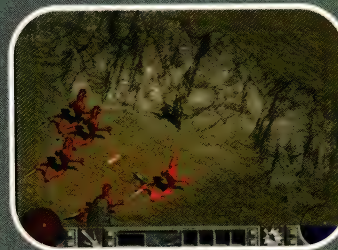
DEUS EX
Utvecklare: Ion Storm
Utgivare: Eidos
Release: Ej fastställd

Warren Spector, känd från *System Shock*, är mannen som leder det här projektet. Det bygger på en hottad version av *Unreal*-motorn och spelet innehåller bland annat verklig fysiksimulering i hanteringen av vardagsobjekt och action som vävs in i den komplexa historien. Handlingen utspelar sig år 2052, där en konspiration involverar en uråldrig sekt som vill ta över världen. Bara spelets hjälte, en nano-teknologiskt förnyad agent, känner till deras planer och måste resa jorden runt för att bygga upp ett nätverk av allierade.



DEVIL INSIDE
Utvecklare: Gamesquad
Utgivare: Cryo
Release: 2:a kvartalet

Det här är annorlunda. Franska utvecklarna Gamesquad (ledda av Hubert "*Alone In the Dark*" Chardot) har kokat ihop en story om The Night Howler, en avrättad seriemördare som kommit tillbaka från helvetet som gömmer sig i Hollywood Hills. Väldigt mycket *Shadowman*, förutom att du kontrollerar en polis som är inhyrd av ett TV-bolag och som kan frammana sin egen demon inifrån sig själv. När du spelar som polis är det den vanliga actionhistorien med hagelbössor, medan demonen Deva kan flyga, använda magiska vapen och tackla hinder på unika sätt.



DIABLO 2
Utvecklare: Blizzard
Utgivare: Sierra
Release: 1:a kvartalet

Vid en första anblick kan det vara svårt att se varför vi har fått vänta två år på uppföljaren till Blizzards version av fantasy. Detta kan förklaras med att de har satt sig för att slita ut större delen av de gamla funktionerna och ersätta dem med nya. Följaktligen finns det nu fem nya karaktärsklasser att välja på (Paladin, Barbarian, Necromancer, Sorceress och Amazon), en ny uppsättning monster, nya spells och en mycket större och mer detaljerad spelvärld. Det som förhoppningsvis inte har förändrats är Blizzards tyngdpunkt på blodig action snarare än långsamt rollspelande.



DIE HARD TRILOGY 2: VIVA LAS VEGAS
Utvecklare: Ej fastställd
Utgivare: Fox Interactive
Release: 2:a kvartalet

Innan nästa sidoprodukt till de undertröjesfixerade filmerna släpps så tar Fox en chansning med det här frifräsande spelet. Det bär visserligen *Trilogy*-loggan, men bortsett från John McClane's smutsiga undertröja har det lite gemensamt med de första tre filmerna. Det bygger vidare på konceptet med tre genrer-i-en från det första *Die Hard Trilogy* men nu får du köra bil, slåss i tredje person och uppleva shootouts i *Operation Wolf*-stil i staden som aldrig sover. Kan inte John McClane ens spela black jack utan att stöta på terrorister?



DRAGONFLIGHT
Utvecklare: Grolier
Utgivare: Grolier
Release: 3:e kvartalet

Sakta men säkert börjar spelet som bygger på Anne McCaffreys böcker ta form, med en 3D-motor som innehåller fräsiga saker som portalteknologi och ett antal av de 200 karaktärerna i spelet finns nu också med. Den senaste bunten skärmbilder innehåller också drakar. Som i böckerna innebär den röda planetens ankomst ett hot mot livet på planeten, men historien i fem kapitel kommer också att innehålla ett antal andra faror och vändningar. Allt verkar ganska *Drakan*-inspirerat, men förhoppningsvis har det mer substans.

COMMAND & CONQUER: RENEGADE
Utvecklare: Westwood Studios
Utgivare: Electronic Arts
Release: 4:e kvartalet

Det spelar ingen roll hur mycket du älskar peka-och-klicka-action-strategi-genren som den ser ut i *C&C*:s tappning; det går inte att förneka att *Command & Conquer: Renegade* för saker i en ny och briljant riktning. I rollen som en ensam GDI-commando får du till sist chansen att leka med alla de leksaker som du hittills bara beordrat dina trupper att använda. Nu kan du också komma nära och till och med gå in i de byggnader du förstört på avstånd. I och med att du tittar över skuldran på din spelkaraktär får du ut mesta möjliga av den detaljerade grafiken när din enmansarmé tar sig in djupt på NOD:s område, smyger in på fiendebaser och använder alla fordon som är kända från *Command & Conquer* och du kan till och med stjäla teknologi från fienden. Även om Westwood inte är kända för att vara grafiskt framstående är *Renegades* specialbyggda 3D-motor en sann uppenbarelse och återskapar suveränt detaljerade utomhusscener och är ändå kapabel att få in en massa detaljer i de soldatfyllda interiörerna. Du vet att du vill ha det, men med nästan 12 månader till release är det bara att vara tålmodig.



– Ketchupen är gratis… precis som Spray Internet.

Hej, hej. Skicka in svarskortet så får du gratis internet. Kram.

Svarskort

☑ **Ja, tack!** Jag vill gärna ha ett gratis internetabonnemang från Spray.

Fyll i samtliga uppgifter.

Efternamn | Förnamn

Personnummer | Box/Gata

Postnr | Postort | Telefon (inkl.riktnummer)

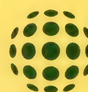
Faxa till 08-527 90 201, ring 08-527 90 200 eller posta. Portot är betalt.
Du kan också anmäla dig på www.spray.se. Inom kort skickar vi ett avtal för påskrift.
Vid frågor ring 08-527 90 200.

003E

Frankeras ej
Spray bjuder på portot!

Spray

SVARSPOST
Kundnr 121 203 801
110 05 Stockholm



www.spray.se

Destroyer Command
Utvecklare: SSI
Utgivare: Mindscape
Release: 2:a kvartalet
Ännu en havssimulator från SSI, med krigföring i 3D och realtid i ungefär samma stil som *Silent Hunter II* (de två spelen kommer till och med att vara kompatibla). Skillnaden är att striderna äger rum på ytan, där du kommenderar en jagare istället för en ubåt.

Destruction Derby 3
Utvecklare: Studio 3
Utgivare: GT
Release: Ej fastställd
Folket bakom *Newman Haas Racing* och *F1 '99* tar över DD-franchisen från *Driver*-skaparna Reflections.

Drakan 2
Utvecklare: Surreal Software
Utgivare: GT
Release: 4:e kvartalet
Även om draken var ett smärre konstverk, var *Drakan* trevligt om än inte storslaget. GT räds inte detta utan kör på med en tvåa.

Driver 2
Utvecklare: Reflections
Utgivare: GT Interactive
Release: 4:e kvartalet
Uppföljardags igen och Reflections kollar in gamla avsnitt av Starsky And Hutch för att komma i stämning för ännu ett gäng filminfluerade biljakter. Right on, brother.

DroneZ
Utvecklare: Zetha Gamez
Utgivare: Ej fastställd
Release: 2:a kvartalet
Sorteras in i det smala facket "cybersporter". *DroneZ* innehåller en del crazy effekter med studsande kulor, rikoschetter och skiftande gravitationsfält - sådana konstiga grejer man kan förvänta sig från en fransk utvecklare.

DUNGEON SIEGE

Utvecklare: Gas Powered Games
Utgivare: Microsoft
Release: Julen 2000

Chris Taylor, mest känd som hjärnan bakom Cavedogs *Total Annihilation*, har avslöjat en del detaljer kring det första spelet från nya utvecklarna Gas Powered Games. *Dungeon Siege* ska bli ett rollspel i fantasymiljö med tonvikten på action. Tänk dig *Final Fantasy VIII* i en *Diablo*-miljö. Du kan spela antingen som ensam karaktär eller som en del av en grupp och spelet bygger på deras egenutvecklade spelmotor Siege Engine, som tydligen kan hantera inom- och utomhusmiljöer med samma bravur.



ELDORADO

Utvecklare: Totally Games
Utgivare: Activision (TBC)
Release: Ej fastställd

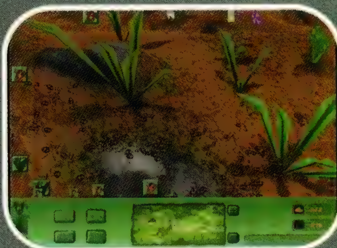
Larry Hollands företag Totally Games är främst kända för *X-Wing*-spelen men deras senaste spel (det första i en serie) tar ett steg tillbaka i tiden för lite action under de stora upptäckternas tid. Vi kan förvänta oss en multiplayerhybrid av 3D-action och äventyr, som speglar Larrys "förkärlek för antropologi, arkeologi och historia". Vad nu det ska betyda. Mer bekymrande är vad som ska hända med LucasArts rymdshooters nu när Totally Games är ute ur bilden. Mr Lucas verkar tappa folk med alarmerande hastighet.



EMPIRE EARTH

Utvecklare: Stainless Studios
Utgivare: Ej fastställd
Release: 2:a kvartalet

Vi försöker inte medvetet ha med samma spel år efter år i den här förhandstitten, det är bara det att förseningar verkar vara smittsamt i den här branschen. *Empire Earth* kommer från Rick Goodman, som var med i det ursprungliga *Age Of Empires*-teamet. Trots att det inte finns mycket nytt att se, så är spelet fortfarande under utveckling. Jo, faktiskt. En enorm tidsskala och rejält med utrymme för handel och diplomati i *Civ*-stil kommer härnäst. Kom tillbaka nästa år, då kanske vi till och med har en ny bild att visa er.



EMPIRE OF THE ANTS

Utvecklare: Microids
Utgivare: Ej fastställd
Release: 1:a kvartalet

Sim Ant möter *Command & Conquer* i denna återgivning av livet på en myrfarm, som bygger på en bok med samma namn. Utmaningen här är att bygga en stad åt dina rödmyror och att slåss mot de mänskliga inkräktarna. Ett avancerat AI-system ska hantera myrkolonins beteendemönster. Förhoppningsvis slipper vi uppdrag som innebär att vi måste stjäla ölflaskor från en mysrslok. Fast det låter som en ganska intressant idé ändå...



ENEMY ENGAGED: COMANCHE HOKUM

Utvecklare: Razorworks
Utgivare: Empire
Release: 2:a kvartalet

Razorworks andra sim fokuserar på både den ryska KA 52 och på den amerikanska Comanche. *Comanche Hokum* har ett helt nytt 3D-system för en skarpare återgivning av låg terräng, cockpits i full 3D, bättre AI hos fiender och andrepilot och mer variation på uppdrag och kampanjer. Det som inte har förändrats är målet att erbjuda fullt dynamiska kampanjsystem och verkliga flygegenskaper. Spelare kommer att kunna importera sina egna ansikten och placera dem på 3D-piloterna.



EVOLVA

Utvecklare: Computer Artworks
Utgivare: Virgin/Interplay
Release: 2:a kvartalet

Den här har vi följt ett tag nu, från den första inkarnationen som en demonstration av Computer Artworks genetiska mutationsteorier till dagens inkarnation som en demonstration av den senaste 3D-hårdvaran. Idén är lika unik och lovande som tidigare, med Geohunters som använder DNA från sina fiender för att utvecklas till bättre monster. De galna monsterdesignerna och de fotorealistiska texturerna fångar stämningen perfekt, men vilken effekt de miljontals olika mutationsmöjligheterna har på spelglädjen återstår att se.

DUKE NUKEM FOREVER

Utvecklare: 3D Realms
Utgivare: GT
Release: 2:a kvartalet

Två år, tre spelmotorbyten senare och *Duke Nukem Forever* kan göra saker med *Unreal*-motorn ingen trodde var möjligt. Medan *Quake III Arena* och *Unreal Tournament* verkar ha täckt in deathmatchområdet, så höjer *DNF* ribban för solospel och springer förbi *Half-Life* - och allt annat också för den delen - med sina otroliga miljöer och grafik. Miljöerna, särskilt de överdrivna Las Vegas-parodierna, bränner rakt igenom skärmen och skelettanimeringssystemet innebär att fiender rör sig och dör på sätt som inte ens John Woo skulle kunna föreställa sig. Detaljrikedomen syns överallt, ända ner till de enarmade banditerna som faktiskt fungerar. Tack vare bytet till *Unreal Tournaments* spelmotor så kan du vara förvissad om att hur multiplayerdelen än blir, så kommer den att vara underbart smidig. Mysigt.

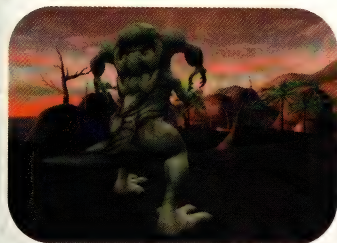


FORMULA 1 GRAND PRIX 3

Utvecklare: Geoff Crammond
Utgivare: Hasbro
Release: 2:a kvartalet

Geoff Crammond, mannen, legenden, snubben som spikar ihop Formel 1-spel nästan helt på egen hand, börjar närma sig slutet av utvecklingen av nummer tre. Den 3D-accelererade delen är inte fullt implementerad ännu men bilarna och banorna ser redan bra ut och de virtuella sittbrunnarna förmedlar äntligen den rätta känslan. Spelet är bisarrt nog baserat på 1998 års uppgifter, men som kompensation för detta finns en hel drös nya element, inte minst en ny fysikmodell som innebär att det nu är möjligt att snurra runt bilen om du pressar på för hårt. Fans som njuter av att pilla med inställningarna har en högtidsstund framför sig, med möjlighet att justera allt från växlar till bromsbalansering och stötdämpare, med hjälp av telemetri.





EXPERIENCE

Utvecklare: The Whole Experience
Utgivare: Ej fastställd
Release: 4:e kvartalet

Experience ser drömlikt ut och även om The Whole Experience är okända för oss PC-typer så har de tidigare utvecklat datorstyrda attraktioner åt Disney, vilket inte behöver vara helt fel. Spelet faller bestämt in i shooter-facket, med en värld som beskrivs som lik den i *Trespasser* eller *Half-Life*. Den egenhändigt ihopsnickrade 3D-motorn ser till att polygoner, tuffa monster och massiva utomhusmiljöer finns i överflöd.



F1 WORLD GRAND PRIX

Utvecklare: Lankhor
Utgivare: Video System/Eidos
Release: 1:a kvartalet

Detta är en "halvuppföljare" till Official *Formula 1 Racing* som verkar kunna bli mer än bara ännu ett spel i denna överfyllda genre. Med lag från säsongen 1999 så har det redan ett övertag på Geoff Crammonds *F1 GP3* och den nya spelmotorn bör se till att det ser bra ut också. Ett (numera sällsynt) alternativ med delad skärm kommer också att finnas med för tvåspelaraction.



F1 2000

Utvecklare: In-house
Utgivare: EA Sports
Release: 2:a kvartalet

EA Sports Formel 1-spel konkurrerar direkt med Geoff Crammonds mäktiga *F1 GP3*. Bara för att det hela ska bli intressantare så skrivs det här av teamet som låg bakom Psygnosis första F1-titlar. Denna inkluderar den nya malaysiska banan, Sepang, och bildynamik baserad på teknisk information från ett "ledande F1-team". Kan dessa unga hetsporrar besegra Sir Geoff Crammond? Våra spioner rapporterar att striden kan bli jämnare än väntat...



FA-18

Utvecklare: Jane's
Utgivare: Electronic Arts
Release: 1:a kvartalet

Här sitter man och väntar på en simulering av Hornet-planet med tillhörande hangarfartyg - och vips! Precis som Digital Integrations lysande *F/A 18-E Super Hornet* så fokuserar Jane's på amerikanska flottans jaktplan nummer ett, med ett fullt fungerande hangarfartyg som landningsbana och massor av olika luft/luft, luft/mark och luft/skepp-uppdrag att flyga. Den helt nya grafikmotorn lägger till och med till skimrande vatteneffekter och metall, plus bättre moln och regn. Du kan förvänta dig ett mer lättillgängligt spel än DI:s, men med Janes vanliga detaljrikedom.



FADING SUNS: NOBLE ARMADA

Utvecklare: Holistic Designs/Ripcord
Utgivare: Ej fastställd
Release: 2:a kvartalet

Holistic specialiserar sig på en hel del olika fantasyämnen med spelet *Fading Suns* som baseras på ett bords-RPG. Det utspelar sig under det sjätte årtusendet och blandar science fiction och fantasy på ungefär samma sätt som *Warhammer 40000*, där spelaren tar rollen som antingen en ädel herre eller en barbar och bygger upp en armada och skaffar sig makt och inflytande i rymden. Även om det kanske inte är det flashigaste spelet i stan, så kan spelets namn mycket väl göra att det blir en succé i det tysta.



FELONY PURSUIT

Utvecklare: Polygon Studio
Utgivare: THQ
Release: 2:a kvartalet

Om DMA Design väljer att inte göra en 3D-version av *Grand Theft Auto* så kanske spelarna blir tillfredsställda av *Felony Pursuit*. Det kommer att innehålla mängder av hårda biljakter och det öppna systemet gör det möjligt att antingen upprätthålla lagen eller bryta mot den, att krossa ett brottssyndikat eller att avancera inom det. Staden inkluderar över 100 kilometer väg och med riktiga trafikförhållanden. Det finns totalt 18 olika fordon som kan användas i de 38 olika uppdragen eller att bara för skojs skull - du bestämmer själv.

Eon
Utvecklare: Computerhouse
Utgivare: Ej fastställd
Release: 3:e kvartalet

Baserat på det bästsäljande svenska pappersrollspelet Eon. Det går i samma stil som *Diablo* och *Baldur's Gate*, med gruppbaserat spel, mycket tal, utveckling av storyn och massor av svärd och trollerikonster.

Enemy Infestation 2
Utvecklare: Clockworks
Utgivare: Ej fastställd
Release: Ej fastställd

Ännu ett spel med isometriskt perspektiv från Australian Clockworks. Detta verkar vara inspirerat av Origins gamla *Crudsader* med genetiskt muterade aliens som löper amok.

European Super League
Utvecklare: Crimson
Utgivare: Virgin/Interplay
Release: 3:e kvartalet

Ett unikt kontrollsystem har skapats för detta spel, som utvecklarna hävdar kommer att göra det möjligt att skjuta, passa och dribbla med total precision.

Evil Dead: Ashes 2 Ashes
Utvecklare: Heavy Iron
Utgivare: THQ
Release: 4:e kvartalet

Efter Evil Deads influens på *Doom* och *Duke Nukem* så var det bara en tidsfråga. Men kan THQ återskapa den blodiga skrattfest som ackompanjerar Bruce Campbells underbara kvickheter?

F-15
Utvecklare: Ej fastställd
Utgivare: Hasbro
Release: 3:e kvartalet

Microprose fortsätter att gräva fram spelnamn som är skrotade för länge sedan. Tillsammans med *Gunship* och B-17 kommer nu en ny upplaga av simulatorn som startade alltihop för Microprose och Meier.

GALLEON

Utvecklare: Confounding Factor
Utgivare: Interplay
Release: 4:e kvartalet

Prince Of Persia 3D lyckades inte riktigt med sitt svärdsvingande, och nu är allas ögon istället riktade mot denna intressanta titel från den ursprungliga *Tomb Raider*-duon, Toby Guard och Paul Douglas. I rollen som kapten Rhama Sabrier får spelaren hissa seglet och bege sig ut på en resa i hopp om att finna ett mystiskt legendomsusat skepp. Spelet har en unik visuell stil, och i de underbara miljöerna finns det gott om utrymme för svärdslekar med vänner och fiender, mänskliga som övernaturliga. En involverande handling backas upp av starka karaktärer. Det hela kan komma att kännas lite väl nischat för Lara-älskare, men den grafiska skönheten går inte att förneka, och om några kan tredjepersons-action så är det Gard och Douglas. Den stora frågan är när vi kommer att få se det? På förra årets ECTS visades Galleon endast som en rullande video. Nästa år då, kanske?





FLIGHT COMBAT: THUNDER OVER EUROPE

Utvecklare: Looking Glass Studios
Utgivare: Electronic Arts
Release: 2:a kvartalet

Äntligen får vi reda på exakt vad som händer då flygsimexperterna på Looking Glass får en massa vapen att leka med. Precis som i de flesta andra Europabaserade flygspel som hanterar Andra Världskriget, så får vi tre fraktioner att pula runt med: RAF, USAAF och Luftwaffe. Flygfysiken är precis så bra som man kan förvänta sig när LG är inblandade, och en helt ny 3D-motor används för att avbilda över 1 miljon kvadratkilometer fotorealistiska miljöer och landmärken. Det finns mycket mer att berätta, men du är faktiskt tvungen att vänta.



FLY! II

Utvecklare: Terminal Reality
Utgivare: Gathering Of Developers/Take Two
Release: 4:e kvartalet

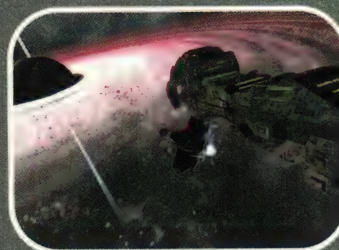
Nej, gör inte det. Stanna istället kvar här och läs vidare i vår eminenta förhandstitt. FLY! II är uppföljaren till en av de få flygsim som klarade av att utmana Microsofts egen produkt. Det första spelet hade en solid flygmodell och realistisk terräng som, trots att den inte var lika snygg som den i *Flight Unlimited 3*, såg riktigt bra ut från högre höjder. Det fanns dock en del brister, som till exempel att utrymmet mellan de fem stora städerna var ett enda stort Ingenting. Förhoppningsvis har Terminal Reality lyssnat till kritiken och tagit sig an problemen nu när uppföljaren kommer.



FLYING HEROES

Utvecklare: Illusion Softworks/Pterodon
Utgivare: Take Two
Release: 1:a kvartalet

Detta kanske inte är vad man kunde vänta sig från folket som gjorde *Hidden And Dangerous*, men hur som helst så verkar det lovande. I *Flying Heroes* far hjältar runt på gigantiska ödlor, fåglar och mekaniska varelser, och strider mot varandra i turneringar. Vinnaren får, på gammalt beprövat vis, pengar som han kan använda till uppgraderingar och reparationer. Lite som Joust eller Första Världskrigets flygstrider, men mycket, mycket konstigare. De är inte riktigt kloka nere på kontinenten, eller hur? Förvänta er en stor preview när som helst.



FREELANCER

Utvecklare: Digital Anvil
Utgivare: Microsoft
Release: 4:e kvartalet

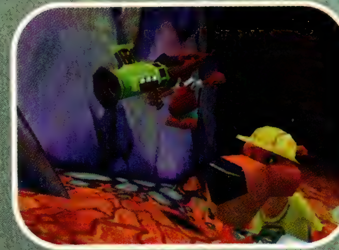
Freelancer är Chris "*Wing Commander*" Roberts skötebarn, och trots att namnet och science fiction-vinkeln påminner lite om Starlancer, så är det här spelet i en helt annan klass. Roberts har åter igen låtit sig influeras av *Elite*, och vi kan även skönja en touch av *Dune*, med dess interstellära politiska utspel, handel och pirater på universums gigantiska farleder. Rymdfarkosterna ståtar med fler polygoner än någonsin tidigare, och den centrala nätverks-AI:n och möjligheten att kunna landa på planeter och gå in i rymdstationer är potentiellt revolutionerande element. Och då har vi inte nämnt att spelare likt i *Quake* kan sätta upp sina egna multiplayer-servrar...



FRONTIER LAND

Utvecklare: Boris Games
Utgivare: Ej fastställd
ETA: Ej fastställd

Juniorerna på det europeiska utvecklarhuset Boris ser ut att vilja emulera formulan från *Railroad Tycoon II*, med dess fokus på utbyggar-eran i Amerika och järnvägsföretagen som försökte tämja det vilda landet. Med en begränsad mängd råmaterial, oförutsägbar arbetskraft, och det ständigt närvarande hotet från banditer, är det slutgiltiga målet att koppla samman öst- och västkusten. Förhoppningsvis blir det här något mer tillfredställande än Boris tidigare projekt - en realtidsstrategiklon som de passande nog kallade för Mayday.



FURBALLS

Utvecklare: Bizarre Creations
Utgivare: Acclaim
Release: 2:a kvartalet

Alla 3D-spel som bär minsta spår av originalitet är helt okej i vår bok, och genom att mixa söta icke-djur med stora vapen, har *Furballs* potential att lysa riktigt klart på spelhimlen. Din nemesis i spelet är general Viggo, en stor vit katt med världsherravälde på hjärnan, och din elittrupp av små lurviga varelser måste ta sig an honom och hans armé av mjukisdjur. Var och en av dina soldater har unika egenskaper och en liten teleporter som hjälper dem att ta sig igenom det Nintendo-aktiga nivåupplägget. Kan bli ett och ett annat skratt.

FA Premier League Manager 2001

Utvecklare: EA
Utgivare: EA
Release: 2:a kvartalet

Ännu ett av de där årligen återkommande spelen. Inget är ännu officiellt, men det skulle vara mycket förvånande om det inte dök upp.

FIFA 2001

Utvecklare: EA Sports
Utgivare: EA Sports
Release: 3:e kvartalet

Du kan ställa din klocka efter de här spelen. Vad nytt de kan komma på för det här formatet har vi ingen aning om.

Fire

Utvecklare: The Logic Factory
Utgivare: Ej fastställd
Release: 4:e kvartalet

De alltid lika udda gossarna på Logic Factory leker med elden i denna simulator. Förvänta dig realistiska flammor, vindeffekter och brandbekämpning medels flygmaskin.

Flint

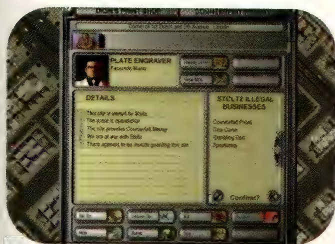
Utvecklare: Pure Entertainment
Utgivare: Ej fastställd
Release: Ej fastställd

Detta är Pures tolkning av en Paul Eddy-roman. Den första romanen i serien innehåller en sliten, intelligent karaktär (Grace) som fajtas mot drogimperium och terrorister, och möter utmaningar med skönhet OCH hjärna. Bra stoff för ett spel i Lara-stil.

Football World Manager 2000

Utvecklare: Caffeine Studios
Utgivare: Ubi Soft
Release: 1:a kvartalet

Ubi soft satsar på den största databasen över lag- och spelar-information någonsin, vilket gör den här uppföljare till en seriös utmanare till *Champ Manager*-serien. Det finns dock många rivaler.



GANGSTERS 2

Utvecklare: Hothouse Creations
Utgivare: Eidos
Release: 3:e kvartalet

Originalet såldes förvånande nog i en halv miljon exemplar, så Hothouse kunde ju faktiskt inte neka till att göra en uppföljare. Precis som tidigare utspelas det hela under förbudstiden i USA, vilket ju är en perfekt grund för allehanda brottsliga tilltag. Utpressning, mutor, hembränning, prostitution och misshandel är några av de aktiviteter du kan ägna dig åt. Denna gång är det hela i realtid med en dag/natt-cykel, plus att du har flera städer att kontrollera, och fler busar att anlita.



GIANTS

Utvecklare: Planet Moon
Utgivare: Interplay
Release: 4:e kvartalet

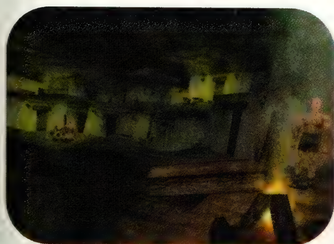
Rent grafiskt så har det kanske inte så stort försprång längre, men *Giants* är ändå ett av de mer originella spelen som hägrar vid horisonten. Designen med tre krigande fraktioner och en underlig mytologi som grundval är helt klart resultatet av några riktigt störda hjärnor. Man spelar som antingen Meccaryns, de lättklädda Sea Reapers, eller som den rätt stora jätten Kabuto, och det går ut på att använda de korkade urinvånarna för att bygga vapen, fordon och fällor. Det kan låta ganska normalt, men i realiteten är *Giants* lika skruvat som det ser ut.



GOOD & EVIL

Utvecklare: Cavedog
Utgivare: GT Interactive
Release: 4:e kvartalet

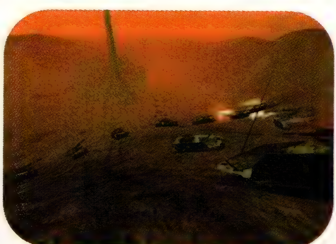
Ron Gilbert, mannen som bland annat gav oss de första *Monkey Island*-spelen, tar verkligen god tid på sig. Release-datumet för *Good & Evil* har halkat efter ordentligt, men vi är ganska säkra på att spelet kommer att vara värt väntan. Precis som i Gilberts tidigare spel kan vi här förvänta oss många skratt, men denna gång i 3D-miljö. Vi finner runt 50 uppdrag i ungefär lika många världar, med serietidningsliknande parodier som täcker allt från maffian till kung-fu. Underligt, men potentiellt briljant.



GOTHIC

Utvecklare: Piranha Bytes
Utgivare: Egmont Interactive
Release: 2:a kvartalet

Under det senaste året har *Gothic* verkligen vuxit i kläderna, och gått från enkelt svärdsvingande till uppfriskande annorlunda RPG. Piranha Bytes siktar på att ta bort det tunga karaktärskapandet och statistiken, för att istället erbjuda feedback som är integrerad med själva spelandet. Om din karaktär inte lärt sig svärdet ordentligt, kommer han bokstavligen att hacka runt i luften; om han är en sopa på magi, så kommer hans fireball med lite tur att kunna tända en tändsticka. Det finns även löften om att inget av problemen och gåtorna ska vara i stil med "hitta den gyllene nyckeln till den gyllene dörren". Tack för det.



GROUND CONTROL

Utvecklare: Massive Ent.
Utgivare: Sierra
Release: 2:a kvartalet

Sedan Sierra plockade upp rättigheterna till denna RTS-bulle (tidigare känd som *Genesis: Aperian 7*), har uppmärksamheten ökat radikalt. Designen och systemet med 3D-kamera lägger spelet i samma fack som *Warzone 2100*, men Massive har bestämt sig för att ta bort de trögare delarna av RTS-spelandet. Istället ska man koncentrera sig på enhetskontrollens finare aspekter, för att på så sätt skapa mer strategiska stridssekvenser. Vi är inte helt säkra på om det kommer att funka att dela upp enhetsbyggandet och själva striderna, men det finns helt klart stor potential.



GUNLOK™

Utvecklare: Rebellion
Utgivare: Ej fastställd
Release: 2:a kvartalet

Och vi som förväntade oss ytterligare en förstapersons-shooter från folket som gav os *Aliens Vs Predator*. Istället är det bara *Gunloks* magnifika ljussättning som ger en ledtråd om var spelet kommer ifrån, men perspektivet och tyngdpunkten på robotstrider borgar ändå för en magnifik upplevelse i Manga-stil. Det hela utspelas i framtiden där människan är borta och endast deras maskiner finns kvar. Gunlok är den första roboten att vakna till liv. Han ger sig ut för att finna sitt ursprung, och rekryterar på vägen fyra robotkompanjoner med vilka han skapar något som mest liknar en underlig variant på *Final Fantasy, Gauntlet* och traditionella RPG.

HALO

Utvecklare: Bungie
Utgivare: Take Two
Release: 3:e kvartalet

Halo kan vara det snyggaste spelet som är under utveckling just nu, och vi kan förvänta oss en hel massa hype framöver. Det talas mycket om den notoriskt komplexa, omvända kinematiken som välsignar karaktärerna med förmågan att färdas över terrängen, åka i en mängd olika fordon, och använda en enorm vapenarsenal. Sedan har vi det faktum att grafikmotorn porträtterar händelserna i oöverträffad detalj, med utomhusmiljöer som sträcker sig så långt ögat når, och sådana saker som att man kan se de olika delarna på vapnen röra sig. Och själva spelandet då? Ja, förvänta er extrem action, med soldater och aliens som slåss på den ringliknande världen. Om *Halo* endast kommer i närheten av hypen, så har id Software, 3D Realms, Epic och Valve ett och annat att fundera över. Det får nog din plånbok också, om vi ska döma av maskinen som kommer att krävas för att köra spelet.



Gift

Utvecklare: P Ulrich
Utgivare: Cryo
Release: 3:e kvartalet

Ulrich är mannen som är ansvarig för det ursprungliga *Dune*-spelet (en äventyrshistoria) och den franska lustigheten *Captain Blood*. Nu vill han göra comeback med *Gift*, ett "vilt" plattformsspel.

Gods Of War

Utvecklare: Ej fastställd
Utgivare: GT Interactive
Release: 3:e kvartalet

Vi kan inte säga något om det här spelet, förutom att det har en himla muppig titel. När våra spioner återvänder med mer info, så får ni den direkt.

Gorkamorka

Utvecklare: Ripcord
Utgivare: Ej fastställd
Release: 2:a kvartalet

Det här spelet är baserat på Games Workshops bordsspel, och vi finner orcher som kör runt i Mad Max-aktiga fordon, snor fiendebilar, rekryterar hårda kompanjoner, och bygger än dödligare maskiner.

Grandmaster Chess

Utvecklare: Interplay
Utgivare: Interplay
Release: 1:a kvartalet

Interplay har kallat in internationella schackmästaren Yasser Serivan för det här projektet, och han ger dig tips medan du slåss mot datormotståndare.

GTA 3: Crimeworld

Utvecklare: DMA Design
Utgivare: Rockstar/Take Two
Release: Ej fastställd

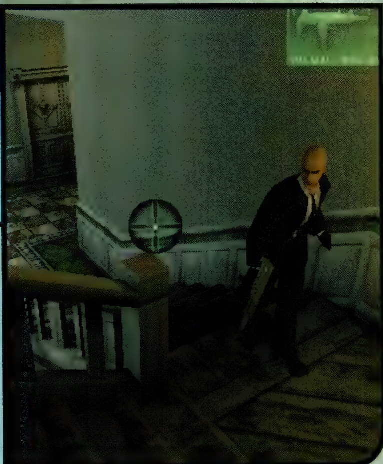
Det här projektet är inte mer än en våt, kladdig fläck i DMA:s kreativitetskalsonger, men att det blir av är nästan helt säkert. Det är dock inte klart om man faller för pressen och för ner perspektivet på gatunivå.

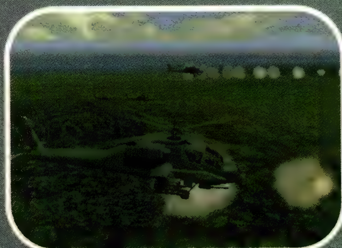
H

HITMAN: CODENAME 47

Utvecklare: I/O Interactive
Utgivare: Eidos
Release: 2:a kvartalet

Har du tänkt på att det alltid är de där killsen man gör med krypskyttegeväret som är de mest tillfredställande i en shooter? Det finns nog en liten Leon i oss alla, vilket gör dessa planerade, kliniska mord så oemotståndliga. *Hitman: Codename 47* kan bli det ultimata sättet att leva ut dessa fantasier, med sin skoningslöse (och flinskallige) mördare som utför sina jobb, blir inblandad i John Woo-inspirerade pistoldueller, och som gör sig av med kroppar på alla möjliga, tänkbara otäcka sätt. Det senare elementet får en att tänka på *Thief*, och spelet ska tydligen kombinera smygandet med våldselement på ett ganska snarlikt sätt. Detta är inte förvånande eftersom spelets producent också arbetade med Looking Glass gravt förbisedda klassiker. Den enda besvikelsen är handlingen, som gör sitt bästa för att ställa lönnmördaren i god dager. Fast det är klart, en moraliskt bankrutt hjälte vore kanske att gå för långt.

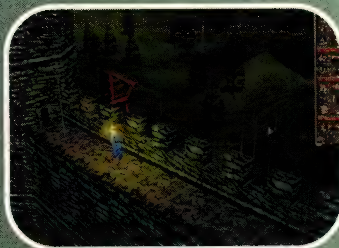




GUNSHIP

Utvecklare: MicroProse
Utgivare: Hasbro
Release: 2:a kvartalet

Företagen fortsätter att blåsa liv i de gamla klassikerna, och nu senast är det Microprose som återuppväcker sin 64D Apache Gunship i denna den tredje installationen i serien. Spelet följer i spåren av *Apache Havoc*, och inkluderar även den tyska arméns Eurocopter Tiger, och Russian Havoc, som dock bara är tillgänglig i multiplayer. Spelet kommer komplett med en stor strids-editor, men det är nog multi-egenskaperna som kommer att intressera de flesta. Spelet gör nämligen bruk av AirLand-stridssytemet, som erbjuder kompabilitet med nästa spel i *M1 Tank Platoon*-serien.



HARN: BLOODLINE

Utvecklare: Auran
Utgivare: Electronic Arts
Release: Ej fastställd

Detta spel kallades ursprungligen för *Hellgate*, och det kommer från Auran, företaget som låg bakom det första *Dark Reign*-spelet. *Bloodline* är det första i en serie Harn-baserade titlar som ska ges ut av EA. Det baseras på bordsrollspelet, och kommer att innehålla futuristiska, militära sammandrabbningar med politiska och strategiska element. Jet-motorn renderar världen i realtid, med utomhusmiljöer, vädersystem och allt. Auran säger att spelet tillhör en helt ny genre. Vi får väl se.



HEAVY METAL: FAKK 2

Utvecklare: Ritual
Utgivare: GOD/Take Two
Release: 2:a kvartalet

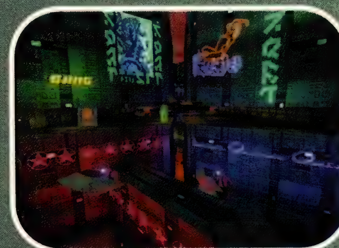
Licenser kan inte bli mycket underligare. Det ursprungliga Heavy Metal var en sorts erotisk, animerad film, som i sin tur baserades på franska seriestrippar. Nu är det en andra TV-film på väg, gjord av Kevin (Ninja Turtles) Eastman och den influerar denna tredjepersons-shooter från *Sin*-skaparna Ritual. *FAKK 2* är en slank hjältinna som möter fiender i miljöer som visar upp en hel del perversioner och en stor del fantasi.



HEIST

Utvecklare: Crimson Studios
Utgivare: Virgin
Release: 3:e kvartalet

Heist-projektet startades av ex-Bullfroggaren Sean Cooper, och det har legat inlåst i Virgins källarvalv i alltför många år. Detta är får vi kanske äntligen se hur väl rån och rymningar från finkor ter sig på datorn. I början är det små futtiga bensinstationer som är målet, men snart flyttas den kriminella aktiviteten till finansdistrikten. Målet är att hamna på FBI:s Most Wanted-lista. Känns som en bladning mellan *Constructor Underworld* och *Gangsters*.



HIRED GUNS

Utvecklare: VR1
Utgivare: GT
Release: 2:a kvartalet

Independentutvecklarna Devil's Thumb har slukats av VR1, men arbetet med att uppdatera DMA:s gamla designidé fortsätter. Precis som i originalet går det att dela upp skärmen i fyra delar, men tack vara *Unreal*-motorn kan man nu även se vilken som helst av sci-fi-hjältarna på fullskärm. Saker och ting ser klart mycket bättre ut än de gjorde förra året, men idén om att kontrollera fyra olika gubbar samtidigt genom farofyllda nivåer är fortfarande oprövad, och vi lägger därför in en brasklapp. *Heist* kan, tillsammans med *X-Com: Alliance*, ha tagit sig en aning vatten över huvudet.



HOSTILE WATERS

Utvecklare: Rage
Utgivare: Rage
Release: 3:e kvartalet

Hostile Waters handling berättas av ingen mindre än röstmannen Tom Baker, som faktiskt är den bästa Doctor Who som någonsin funnits. Rage är också säkra på att *Hostile Waters* bättre än något annat spel kan kombinera realtids-action med sann strategi. Som i alla Rage-spel bjuds vi på grafiska orgier medan striderna böljar över 20 Stilla Havs-öar, och vi har möjligheten att kontrollera enhetsproduktionen såväl som att ratta enskilda fordon. Alla som minns *Carrier Command* fattar vad vi menar.

Harn: RPG
Utvecklare: Auran
Utgivare: Electronic Arts
Release: Ej fastställd

Den andra Harn-baserade titeln från Auran kommer uteslutande att bli en online-affär. Man har intentioner att sträcka sig längre än självaste *Ultima Online*, med karaktärer som har riktiga relationer och till och med barn!

Harpoon 4
Utvecklare: SSI
Utgivare: Mindscape
Release: 3:e kvartalet

I denna den fjärde tolkningen av Larry Bonds *Harpoon*-krigsspel ska SSI på allvar bemanna strids-stationerna. Detta för att ge oss en mer lättill-gänglig hightech-version av reglerna. Bra där.

Heroes Wanted
Utvecklare: Digital Opera
Utgivare: Ej fastställd
Release: 2:a kvartalet

Beat-'em-up, problem-lösning och till och med resurshantering är element i denna något bisarra futuresport-kreation.

Hidden And Dangerous 2
Utvecklare: Illusion Softworks
Utgivare: Take Two
Release: 4:e kvartalet

Varför en sådan liten notis om ett spel som kan komma att bli ett av årets bästa spel? Jo, Illusion har nämligen inte berättat så mycket om det ännu - förutom till oss. Vi hade ju med första delen av vår exklusiva *HAD2*-utvecklardagbok i förra numret. Skärmbilder kommer förhoppningsvis nästa månad.

Hired Team
Utvecklare: New Media Generation
Utgivare: Ej fastställd
Release: 4:e kvartalet

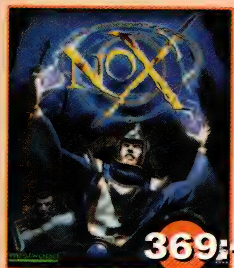
Hired Team är ytterligare ett försök att erbjuda strategiska möjligheter i full 3D. Spelet siktar på en förstapersonsvy och sci-fi-handling, och trots att spelet ännu är i sin linda låter de första specifikationerna riktigt spännande.

Nordens största webshop för spel.

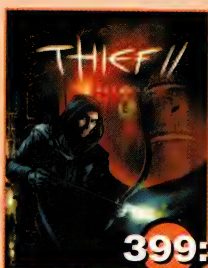
nordic games

24 timmars leverans
2 års garanti

Nyheter



NOX

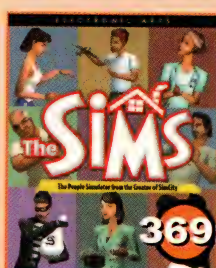


Thief II The Metal Age

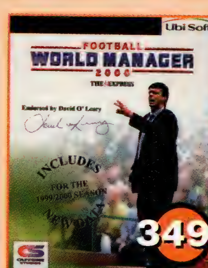
Battlezone 2	399
Croc 2	369
Crusaders of Might & Magic	399
Daikatana	399
F/A 18	369
Faust	399
Grand Prix World	369
Imperium Galactica 2	399

Messiah	369
Need for Speed 5 Porche	369
Polis 2	349
Shogun Total War	369
Simon the Sorcerer 3D	449
Soldier of Fortune	399
Star Wars Force Commander	399
Ultima Ascension	369

Ordinarie



The Sims



Football World Manager 2000



Final Fantasy VIII

12 O'Clock High	399
Age of Empires 2	399
Age of Wonders	399
Avalon Hills Diplomacy	399
C&C Tiberian Sun	349
Champion manager 99/2000	369
Close Combat IV	399
Deer Hunter 3	299

Delta Force 2	369
Farao	399
FIFA 2000	369
Flight Simulator 2000 Prof.Ed	749
Flight Unlimited 3	369
Half Life Generations	349
Hidden & Dangerous	369
Indiana Jones Infernal Machine	399

Interstate 82	399
Mary King Riding Star	349
NHL Championship 2000	399
Planescape: Torment	369
Quake 3 Arena	399
Rally Championship 2000	369
Septerra Core	369
Unreal Tournament Edition	399

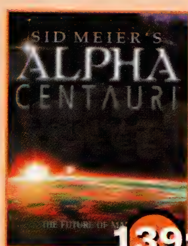
REA



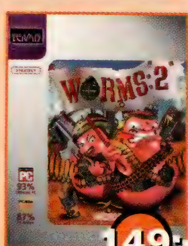
Silver

Caesars Palace Craps	99
Force 21	199
Gruntz	199
Jet Fighter Full Burn	99
Mayday	149
MIG Alley	199
Pro 18 World Open Golf	199
Red Guard -Elder Scrolls	199
Star Trek: Starfleet Command	199
Street Wars: Constructor	199
Turok 2 Seeds of Evil	199

Budget



Alpha Centauri



Worms 2

Backpacker 2 Smartline	229
Civilization 2	149
CM2 97/98	229
Colin McRae Rally	229
Diablo	159
Dune 2000	139
Fade to Black+N f S 3	139
Gex 3D	149
GP 2	159
Grand Prix 2	149
Grand Theft Auto	149

Heroes of M & M 2	159
Might & Magic 6	159
Panzer General 2	159
Sid Meiers Gettysburg	159
Silent Hunter Comm Ed	169
Simon the Sorcerer 2	159
Sports Car GT	139
Theme Park +Hospital	139
Thief Gold	229
Tomb Raider 2 Golden M	229
Transport Tycoon DeLuxe	149

Expansioner



C&C Tiberian Sun: Firestorm 31/3

G T A London	149
Half L: Opposing Force	249
Heroes 3 : Armageddons Blade	299
Hidden and Dangerous: Fight for Freedom	199
Railroad Tycoon 2: Second Century	299
Roller C. Tycoon Add On	199
Settlers 3 Mission P 1	169
Settlers 3 Q of Amazons	249
Starcraft Brood Wars	189

Spelpaket



Unreal Doublepack

Innehåller Unreal och Unreal Missionpack 1, Return to Na Pali, som även fungerar till Unreal Tournament.

Age of Empire Gold Ed	299
Burn Rubber	299
C&C Red Alert Megabox	349
Civ 2 + Command & C	229
Flight Squadron	199
Heroes of M & M Mill	399
Interstate 76 Arsenal	249
Mega Pack 8	299
Quake & Doom Comp	199
Railroad Tycoon 2 +Exp	399
Worms Collection	399

Tillbehör



Geforce 256 Pro

Snabbaste 3D-kortet på marknaden! Höga upplösningar och 32-bit färg.

3Dfx Voodoo 3 3500 AGP +TV-Tuner/Out	2795
4. Surround Högtalare	849
HK Gamepad PC	129
HK Gamepad Pro inkl. Y-kabel P	299
Sidewinder:	
HK Game Pad Pro	449
HK Gamepad PC	349
JS Precision Pro PC	629
Mus Wheelmouse	279
Ratt Ferarri ForceFeed	549



Örebro, Marieberg Köpcentrum
Öppet: Var 10-20 lör 10-17 sön 11-17

Borlänge Kupolen Köpcentrum
Öppet: Var 10-20 lör 10-17 sön 11-17

Halmstad D. Kristina Passagen
Öppet: Vard 10-18,30 lör 10-16
Öppnar 25 mars!

Karlstad, Ö:a Torgg 15
Öppet: Vard 11-18 lörd 11-15

Linköping, Storg 54
Öppet: Vard 11-19 lörd 10-15

Gävle, Winn Gallerian
Öppet: Vard 10-19 lörd 10-15

Porto tillkommer, 68-170 kr, vg se vår hemsida - www.nordicgames.com - för komplett köpinformation.

Beställ via telefon, fax eller internet. Våra telefontider är vardagar 10-18
Tel 054-22 20 00 Fax 054-22 20 22 • www.nordicgames.com



ICEWIND DALE

Utvecklare: Black Isle
Utgivare: Interplay
Release: 2:a kvartalet

Alla *Baldur's Gate*-fans behöver inte vänta länge på en snabb fix. Innan den stora uppföljaren släpper Interplay nämligen detta AD&D-spel som använder sig av samma motor. Det hela utspelar sig, logiskt nog i *Icewind Dale*, en plats som de som läst trilogin med samma namn känner väl till. Här finns runt tio stora platser och ett femtiotal grottkomplex att utforska. Högre erfarenhetsnivåer, nya besvärjelser och bättre multiplayer-stöd är några av de element som Black Isle implementerat. Och så har de ju kommit på en riktigt bra titel, också.



INCOMING FORCES

Utvecklare: Rage
Utgivare: Rage
Release: 2:a kvartalet

Precis som resten av spelvärlden har Rage förstått att *Incoming* var mums för ögat men inte mycket mer, och således har man byggt en klart stabilare struktur för denna uppföljare. Som tidigare finns det ett shoot-'em-up-läge och ett kampanjläge, där det senare innehåller 21 uppdrag över fyra olika världar; var och en med egna karaktärer, handling och roller för spelaren. Nu har ju inte Rage övergivit de grafiska excesserna, och det ryktas om att explosionerna kommer att bli de största som någonsin skapats för ett spel.



INFANTRY

Utvecklare: Harmless Games
Utgivare: Brainscan Development
Release: 3:e kvartalet

Kärnan från teamet som arbetade med *Subspace* är i färd med att skapa ännu ett multiplayer-lir utan mycket till grafik. Vi antar att de istället satsar fullt på spelglädjen. Ett tungt rollspelselement gör det möjligt för spelare att utveckla sina karaktärers egenskaper, i ett universum fyllt av flerpersonsfordon och stora, härliga slag. Själva spelet kommer att vara gratis, men ett system liknande det i *Ultima Online* tar betalt för spelarens prenumeration. Låter spännande.



INVICTUS

Utvecklare: Quicksilver
Utgivare: Interplay
Release: 1:a kvartalet

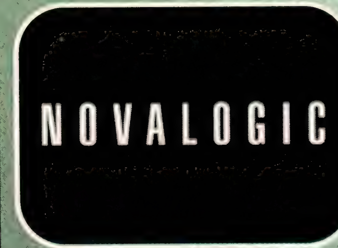
Interplay verkar vilja göra namn av sig som rollspelarnas heliga ko, med sina AD&D-titlar och allt. Och så kommer detta, ett realtidsstrategispel i full 3D från (vilket är lite bisarrt) utvecklarna av *Starfleet Command*. Den grekiska mytologin utgör grunden, med krigare som kan ta hjälp av mytologiska varelser såsom Gorgoner och Harpyor, samt legendariska hjältar som Akilles och Herkules vilka slår sig igenom uppdragen med målet att få en plats på toppen av berget Olympus, gudarnas boning.



IRON STRATEGY

Utvecklare: Nikita
Utgivare: Ej fastställd
Release: 1:a kvartalet

Du har antagligen inte hört talas om Nikitas tidigare projekt, *Parka*, och ändå är det en bästsäljare över hela Ryssland som har toppat listorna i över sex månader. Det är patriotism det. *Iron Strategy* är detta spels uppföljare; en action-strategihybrid stöpt i nästan samma form som *Battlezone*, med en liten touch av *Total Annihilation* för extra krydda. Resurshantering, basbyggnade, forskning och konstruktionselement finns där. Med lite tur så plockar någon utgivare från Väst upp *Iron Strategy* så att vi också får ta del av det. Vi låter er veta.



JOINT STRIKE FIGHTER (ARBETSNAMN)

Utvecklare: Novalogic
Utgivare: Novalogic
Release: Ej fastställd

Innerloop försökte för ett tag sedan sig på att simulera detta topphemliga STOVL-jetplan (short take-off and vertical landing), och nu är det Novalogics tur. De har för vana att sikta på den mer "avslappnade" delen av flygsims-markanden, så vi kan nog gissa att *Joint Strike Fighter* kommer att bli mer *Top Gun* än *Falcon 4.0*. Stöd för Novaworld kommer att inkluderas.

KISS PSYCHO CIRCUS: THE NIGHTMARE CHILD

Utvecklare: Third Law Interactive
Utgivare: Gathering Of Developers/Take Two
Release: 1:a kvartalet

Psycho Circus är baserat på Todd "Spawn" McFarlanes serietidning, som i sin tur är baserad på ett visst hårdsminkat metalband. Det görs av "Ion Eight", det vill säga det gäng som hoppade av från Ion Storm för ett tag sedan, vilket flyttade fram releasen av *Daikatana* ytterligare. Spelet utnyttjar LithTech-motorn i förstapersons shooter-action med fler fiender än vi någonsin tidigare skådat. Man kan spela som fyra olika Eldar, som är KISS-medlemmarnas alter-ego. Vi gissar att man gjort stor sak av Gene Simmons och hans fantastiska tunga, och hoppas även att musiken tas på allvar, så att vi slipper dras med något i stil med Boyzone.



Independence War 2

Utvecklare: Particle Systems
Utgivare: Infogrames
Release: 4:e kvartalet

Med *I-War: Defiance* ute kan Particle nu fokusera helt på den verkliga uppföljaren till det kritikerrosade *Independence War*.

Indycar

Utvecklare: Paradigm
Utgivare: GT Interactive
Release: 3:e kvartalet

Paradigm är kanske mest kända för att ha gjort *Pilotwings* till N64, men de har även gjort sig ett namn i militär-strategikretsar och hos de som köper färdiga 3D-motorer. Deras *Indycar*-spel som ges ut av GT kommer således antagligen att bli ganska simulatorbetonat.

International Cricket Captain 3

Utvecklare: Empire
Utgivare: Empire
Release: Ej fastställd

Kricketutövare världen över kan behöva lite reklam och draghjälp, och Empire är inte sena att räcka ut en hjälpande hand.

Isle Of Man TT Manx

Utvecklare: Midas
Utgivare: Midas
Release: 4:e kvartalet

Mer motorcykelspänning från Midas. Denna återskapning av den berömda sport-tilldragelsen ser faktiskt ut att bli bättre än det spel som Psygnosis försökte kränga för några år sedan.

Jetfighter IV

Utvecklare: Talonsoft
Utgivare: Take Two
Release: 2:a kvartalet

När det senaste *Jetfighter* tog till skyarna hade 3D-acceleratorerna just uppfunnits, så det blir intressant att se vad för avancerad teknologi denna den fjärde inkarnationen använder sig av.

LOOSE CANNON

Utvecklare: Digital Anvil
Utgivare: Microsoft
Release: 3:e kvartalet

Digital Anvils titel har varit under utveckling i över tre år nu, vilket betyder att *Loose Cannon* antingen kommer bli en stor besvikelse, eller en revolutionerande blandning mellan *Interstate '76*-aktiga bilar och *Kingpin*-aktiga scenerier med strider på härligt mörka bakgator. Det hela utspelar sig i USA efter det att allt gått åt helvete (nutid då alltså? - red), med ett prisjägare-brottsyndikatscenario som ursäkt för att låta spelaren skjuta loss i ett 15-tal fordon, eller till fots ta sig an stadens myller av fotgängare, poliser och trafikanter. En Mad Max Knight Rider, om du så vill. Med andra ord inte mycket likt de andra spel som Anvil har under utveckling - de består uteslutande av rymdstridssimulatorer. Visste ser det bra ut, men det gjorde även *Interstate '82*, och det visade sig vara helt tomt på insidan.





KLINGON ACADEMY

Utvecklare: Virgin/Interplay
Utgivare: Virgin/Interplay
Release: 1:a kvartalet

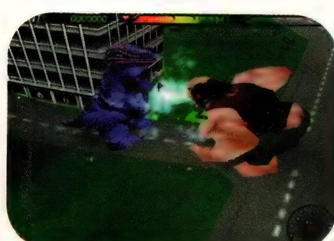
Starfleet Academy var kanske inte det bästa som kommit ur den stora Star Trek-franchisen, men denna den andra rundan till rymdskolan kanske gör susen. Det hela utspelar sig före händelserna i Star Trek VI: The Undiscovered Country (med Christopher Plummer och David Warner från filmen i sina roller), och spelaren får kontrollen över de berömda Birds Of Pray-skeppen såväl som de massiva Dreadnaughts. Striderna går mot Federationen, Romulanerna, Tholian, Ghorn och Sha'kurian, och det verkar som om hela världen blivit Star Trek-frälsta.



KONUNG: LEGENDS OF THE NORTH

Utvecklare: 1C
Utgivare: Ej fastställd
Release: 2:a kvartalet

Vill du höra om ännu ett krigsspel med fantasy-tema? Bra, för *Konung* innehåller mystiska världar, strategielement i realtid, och massvis med slagsmål. Man kan faktiskt kontrollera så många som 200 enheter samtidigt, och 1C arbetar på att ta fram ett innovativt styrsystem för alla dessa enheter. Raka uppdrag blandas med quests som går ut på att finna avancerad teknologi, vilket även lägger ett sci-fi-element till den vanliga röran av besvärjelser och artefakter.



MONSTRO!

Utvecklare: Disintigrator
Utgivare: Ej fastställd
Release: 1:a kvartalet

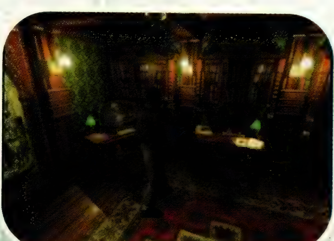
(Djupt andetag)... *MONSTRO! Monstro! Monstro! Monstro! M-o-n-s-t-r-o! Mmmmmmm! Oooooo! Nnnnnn! Ssssss! Tttttt! Rrrrrr! Oooooo! MONSTRO!* Hmm. Du kanske har hört oss nämna det här spelet tidigare, och det är, lite kortfattat, ett sorts 3D *Rampage* där en stor gorilla och andra däggdjur söker dunka ner varandra med stora håriga knytnävar. Än så länge finns det ingen utgivare (ett brott mot mänskligheten), men vi älskar det. Visste du förresten att titeln härstammar från den där valen i Pinocchio...



MAJESTY: SOVEREIGN OF ARDANIA

Utvecklare: MicroProse
Utgivare: Hasbro
Release: 1:a kvartalet

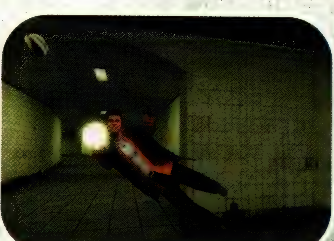
Vi har vissa reservationer angående den retrospektiva grafiken och menysystemen, men Majesty innehåller ändå några element som gör det värt att titta närmare på. Till att börja med så är monstren ganska episka, där de reser sig högt över byggnader och orsakar förödelse vart de går. Imperiebyggandet sedan, fungerar som en sorts magnet för äventyrare som spelaren inte har full kontroll över. Olikt så många andra kommande fantasy-spel, så ser *Majesty* inte ut att ta sig självt på så stort allvar. Det måste ses som något gott.



MARTIAN GOTHIC: UNIFICATION

Utvecklare: Creative Reality
Utgivare: Take Two
Release: 1:a kvartalet

Nu när Telstar är ute ur bilden kan Take 2 äntligen färdigställa sitt mystiska science fiction/skräckspel. Det hela handlar om tre modiga forskare som reser för att se efter hur det egentligen står till på en av de många utposterna på Mars. Alla kommer in i utposten via olika luftslussar, och de finner snart att en utomjordisk bakterie har tagit över. Den gamla besättningen är dock inte så död som man skulle kunna tro, och detta leder till något som skulle kunna beskrivas som *Resident Evil* i rymden. Hilfe!



MAX PAYNE

Utvecklare: Remedy/3D Realms
Utgivare: GOD/Take Two
Release: 3:e kvartalet

Max Payne verkar bli ett återkommande spel i PC Gamers årliga storförhandstittar. De senaste nyheterna är att det europeiska teamet har rest till New York för att samla in en 5000 fotografier och 12 timmar videoinspelningar som ska tjäna som inspiration för de Noir-aktiga miljöerna i spelet. Handlingen kretsar fortfarande runt polisen Max som någon gärna vill sätta dit, samt diverse elaka figurer från den undre världen. Kan detta tillsammans med filmiska revolverstrider i atmosfäriska miljöer bli något så trevligt som ett *Kingpin* med stil? Vi får väl se.

Land Raiders: Off Road Tournament

Utvecklare: In-house
Utgivare: Codemasters
Release: 2:a kvartalet

Genren är ju som bekant översvämmad av banracingsimulatorer, så ett off-road-alternativ kanske kan falla många i smaken. Codemasters kan förhoppningsvis leverera ett *McRae*-aktigt spel med feta stötdämpare och härliga jordfräsar.

Legend Of The Blademasters

Utvecklare: Ronin
Utgivare: Ej fastställd
Release: 2:a kvartalet

Ronin, mest kända för sin action-strategihybrid i 3D, *Armour Command*, beger sig österut i denna innovativa blandning av *Diablo, Final Fantasy* och *Zelda*.

Legion

Utvecklare: 7 Studios
Utgivare: Midway
Release: Ej fastställd

7 Studios grundades av den före detta Westwood-killen Erik Yeo (leaddesigner på *Tiberian Sun*), och de arbetar för närvarande med en Playstation 2-version av detta strategispel som baseras på legenden om kung Arthur. PC-versionen ska följa tätt inpå.

Mavilon

Utvecklare: Exodite Dimensions
Utgivare: Ej fastställd
Release: Ej fastställd

Mavilon, som använder en förbättrad version av *Unreal*-motorn, är fortfarande i sin linda. Vi vet dock att tio karaktärer kommer att vara tillgängliga, och att där ska finnas flera olika slut.

MechWarrior (arbetsnamn)

Utvecklare: FASA
Utgivare: Microsoft
Release: Ej fastställd

Microsoft glappar inte ett dugg om denna titel, men vi har hört att detta år kan komma att bjuda på två, kanske tre, *Mech*-spel.

Midtown Madness 2
Utvecklare: Angel
Utgivare: Microsoft
Release: 3:e kvartalet

En av de mest oväntade höjdpunkterna under förra året var *Midtown Madness*. Planerna på uppföljare är redan i full gång, men vi vet inte vilka städer det kommer att handla om. Har någon förresten sett vår recension av originalet?

Millennium Racer
Utvecklare: Cryo
Utgivare: Cryo
Release: 1:a kvartalet

Artusendet i fråga är det tredje, där Internet är en virtuell lekstuga för virtuella motorcyklister. Transportera data över det enorma närverket för att samla in pengar. Originellt, eller?

Monkey Island 4
Utvecklare: LucasArts
Utgivare: LucasArts
Release: 3:e kvartalet

Ja, vi vet att det kommer hända. Vi vet inte så mycket om det ännu, men *Monkey Island 4* kommer definitivt att hända. Vi chansar vilt på att det blir mycket humor i ett hysteriskt peka-och-klickaspel, men ni blir i alla fall de första att få reda på vad nytt som händer.

Mortyr 2
Utvecklare: Mirage Media
Utgivare: Ej fastställd
Release: 4:e kvartalet

Efter den stora besvikelsen som var det *Wolfenstein*-inspirerade *Mortyr*, låter vi bli att hypa detta spel som använder en från originalet förbättrad 3D-motor.

Napoleon: Empire Builder
Utvecklare: Talonsoft
Utgivare: Take Two
Release: 4:e kvartalet

Krigsspelsmaskinen Talonsoft maler vidare, och denna gång står böjelserna hos en av Europas mer beryktade landsfäder som grund. Turordningsbaserat, nischat, men väldigt trevligt.

MOTOCROSS MADNESS 2
Utvecklare: Rainbow Studios
Utgivare: Microsoft
Release: 2:a kvartalet



Sierras *Extreme Biker* må ha de bästa stunten, men för många är *Motocross Madness* fortfarande den enda rätta stuntbågesimulatorn. *MM2* lägger till nya element och förbättringar i en strid ström. Alla racinglägen från originalet finns kvar, men vi finner även Enduro, en full karriär för de som vill sitta uppe länge, och faktiskt även en ban-editor. Förbättrad fysik har nu stöd för rörelser som är individuella för motorcykeln respektive föraren, och allt ter sig väldigt realistiskt på is, lera och asfalt. Givetvis finns det även en del nya stunts att leka med. Grafiskt sett så är det ungefär sex gånger mer detaljerat än originalet, med miljöer som är upp till fyra gånger så stora. Var och en av dessa är extremt varierade med 50.000 olika objekt som träd, tåg, husvagnsparker och lastbilar. På Internet-sidan finner vi ett nytt rankingsystem, så att segerns sötma verkligen ska komma till sin rätt.



MDK 2
Utvecklare: Bioware
Utgivare: Interplay
Release: 1:a kvartalet

Bioware är kanske mest kända för ett visst skäggigt jätterollspel, men det är tydligt att de även har lite av det gamla Shinys tokerier i ådrorna. De sockervaddsfärgade miljöerna är tillbaka i denna uppföljare, och det berömda sniperläget repriseras (nu med möjligheten att sikta och skjuta runt hörn). Man får även möjligheten att kontrollera Max och Doc, såväl som den enastående hjälten Kurt. De kommer samman i en blandning av problemlösning, action och smygspel, och från vad vi har sett så ger det verkligen Dreamcast-versionen en match.



METAL FATIGUE
Utvecklare: Zono
Utgivare: GT
Release: 1:a kvartalet

De som är med och tävlar om Westwoods RTS-krona har nu insett att det inte räcker med att reproducera samma gamla spelmekanik och bara lägga till en 3D-kamera; nya idéer är vad spelarna skriker efter. Således ser vi nu spel som *Metal Fatigue*, vilket lägger japanska flygande robotar till smeten. Byggnadsvalmöjligheterna gör att man kan välja ut enskilda kroppsdelar för att på så sätt bygga sina "unika" robotar. Det går faktiskt även att stjäla nya från slagfältet. Spelets AI är skriven av Mark Baldwin, mannen bakom koden som användes i *Space Shuttle*.



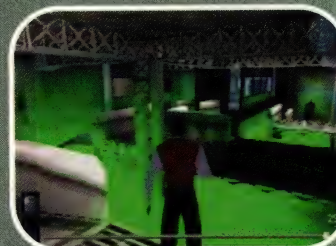
MIDDLE EARTH
Utvecklare: Sierra
Utgivare: Sierra
Release: 4:e kvartalet

Sierras hett efterlängtade tolkning av Tolkiens (ordlek!) trilogi kommer ungefär ett år innan den första av de lika hett efterlängtade filmerna har premiär. *UO* var ambitiöst, men *Middle Earth* ska ge stöd för 10.000 spelare åt gången i en och samma värld, där all action framställs i 3D, och med en världskarta som utvecklas. Rollspelsutsikterna är bedövande, med möjlighet att möblera egna hus, tämja vilda djur, idka handel eller äventyra för hjärtans lust. Karaktärer från böckerna kan komma att dyka upp som NPC:s.



MIDNIGHT GT
Utvecklare: Rage
Utgivare: Rage
Release: 2:a kvartalet

Grafiken har kommit en bit på väg sedan vi senast kikade på *Midnight GT*; då var strålkastarljusen och dammolnen lite väl kliniska. Rage sitter vid rodret, så förhoppningsvis blir det snyggt som attan. Själva spelandet verkar också ha fått sig en kick, med tio banor, åtta olika miljöer, och alla spellägen som du kan drömma om. Och vad sägs om åtta fantasibilar designade av det berömda designerhuset Pinifarina (ansvariga för många Ferrari-bilar och Fiat Coupé)? Duger bra, tycker vi.



MISSION IMPOSSIBLE
Utvecklare: Infogrames
Utgivare: Infogrames
Release: 2:a kvartalet

Denna N64-konversion följer löst handlingen från filmen med allas vår Tompa Cruise (synd att de inte kunde knyta an till den kommande MI2, istället), och den ursprungliga storyn är kryddat med en del extrauppdrag som den finurliga Ethan Hunt ska lösa. Det ser lite ut som en *Golden Eye*-klon, men smygande, maskering och infiltration står i fokus. En rival till *Metal Gear Solid*? Vi får väl se.



MUNCH'S ODYSSEE
Utvecklare: Oddworld
Utgivare: GT Interactive
Release: 2:a kvartalet

Trots titeln får vi i *Munch's Odysse* återigen stifta bekantskap med anti-hjälten Abe, då den otrolige figuren motvilligt arbetar tillsammans med Munch. Medan Abe kan besätta djur, kan Munch interagera med maskiner, och medan den senares amfibiska natur gör honom till en fisk i vatten, kan Abe inte ens ta i en paddel. Således måste de samarbeta för att komma igenom 3D-nivåerna, där *Unreal*-motorn har slopats till förmån för Oddworlds egen.

N-P

No Fear Downhill Racing
Utvecklare: Codemasters
Utgivare: Codemasters
Release: 1:a kvartalet
Extreme Biker utan bensin, eller en helt ny sorts racingsimulator? Playstation-versionen från svenska UDS är redan här, så vi blir nog snart varse svaret.

Navy Seals
Utvecklare: Codemasters USA
Utgivare: Codemasters
Release: 3:e kvartalet
Bara några dagar efter det att Sierra stängde sina kontor i Yosemite, vilket resulterade i en dumpning av *Navy Seals*, beslutade sig Codies för att blåsa nytt liv i studion. Således är detta FPS återigen på gång, och *HAD*-fans och dess gelikar kan dra en lättnadens suck.

Oddworld: Hand Of Odd
Utvecklare: Oddworld Inhabitants
Utgivare: GT
Release: 4:e kvartalet
Oddworld-världen ser ut att ta steget ut på internet, med onlinestrategi som porträtterar kampen mellan Mudokons hövdingar och cheferna på företaget Glukkon.

NHL 2001
Utvecklare: Electronic Arts
Utgivare: Electronic Arts
Release: Ej fastställd
Tror ni det? Tror ni *verkligen* det? Vi också.

Nightmare Racing
Utvecklare: Future Primitive
Utgivare: Ej fastställd
Release: Ej fastställd
Future Primitives banbaserade racer i 3D laddar upp med allt från terrängbilar och lastbilar till motorcyklar och vanliga bruksfordon. Men kommer det någonsin ut? Nja, först och främst krävs det att någon utgivare kliver fram och tar sitt ansvar.



NEED FOR SPEED: MOTOR CITY
Utvecklare: Electronic Arts
Utgivare: Electronic Arts
Release: 1:a kvartalet

NFS-spelen har på grund av sin lekfullhet alltid setts lite snett på av de hängivna racingfanatikerna, så beslutet att gå tillbaka till muskelbilarnas dagar var kanske ett vettigt beslut. Bilarna är fullt justerbara, och det finns gott om stadsmiljöer att bränna gummi i (*Motor City* hänvisar mer till Detroits storhet som bilbyggarstad än till själva platsen).



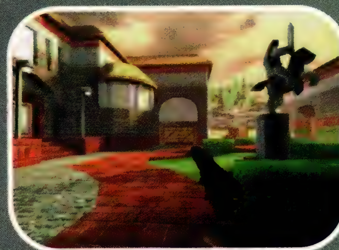
NERF ARENA BLAST
Utvecklare: MicroProse
Utgivare: Hasbro
Release: 1:a kvartalet

Med tanke på att lek med de där *Nerf*-bössorna är så nära man kan komma deathmatch här på kontoret, så var det ju bara en tidsfråga innan de blev spel. Som i de flesta andra MP-spel i förstaperson används här *Unreal*-motorn, med några element från *Tournament*-upplagan som ska säkerställa en kompetent AI och smidigt närspel. *Nerf*-bössor betyder givetvis att det inte förekommer något blod, vilket ju kan vara bra för familjer, men kanske inte för gibbers.



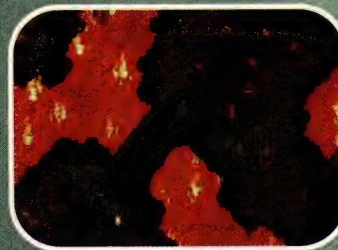
N'EVARIA: KELIGEM'S LEGACY
Utvecklare: Big Red Rock Entertainment
Utgivare: Ej fastställd
Release: Ej fastställd

Den ursprungliga titeln var den betydligt mer lättillgängliga *Mystic Isle*, men det är ju inte spelets fel. Inte ännu, i alla fall. Elementen inkluderar äventyr i grupp, en icke-linjär handling som anpassar sig till vad spelaren tar sig för, och NPC:s som sköter sig själva och har riktiga liv. De påverkar till och med själva spelvärlden: en skogshuggare kan till exempel kapa egna träd för att bygga sig ett hus.



NO ONE LIVES FOREVER
Utvecklare: Monolith
Utgivare: Ej fastställd
Release: Ej fastställd

Efter att ha skapat underverk i förstapersonsgenren genom spel i anime-tema som *Shogo: MAD*, har Monolith nu gett sig på att göra ett spionspel med doft av 007. Adam Church, en agent hos MI-Zero, är mannen i huvudrollen, och hans uppdrag är att bekämpa en terroristgrupp kallad HARM samt att hjälpa en östtysk biofysiker att hoppa av. Den vackra grafiken skapas med LithTech 2-motorn, och vi får spela 33 uppdrag världen över, med en massa prylar i bästa Bond-stil.



NOX
Utvecklare: Westwood Studios
Utgivare: Electronic Arts
Release: 2:a kvartalet

Westwood har många fantasy-fans att imponera på, men *Nox* visar redan att deras kunskap faktiskt sträcker sig långt utanför RTS-området. I singleplayer följer handlingen Jack, en mekaniker som transporterats till landet *Nox*, och som för att överleva de 33 nivåerna tvingas bli krigare, besvärjare eller magiker. Den största potentialen ligger dock i multiplayer, med besvärjelse-kombinationer, fällor och en hel del spellägen som till och med borde kunna glädja ett *Diablo*-fan.



OBI-WAN
Utvecklare: LucasArts
Utgivare: LucasArts/Activision
Release: 4:e kvartalet

Motorbytet à la *Force Commander* har fått detta FPS, baserat på Ewan McGregors PM-karaktär, att flyttas fram till julen 2000. Det blir en hel del av *Jedi Knight* i den här produkten, med tyngdpunkten på Force Powers och sabeldueller, men det är inte utan att man oroar sig lite, med tanke på kvalitén på det som släpptes från företaget förra året. Vi återkommer med detaljer så snart vi kan.

NEVERWINTER NIGHTS
Utvecklare: Bioware
Utgivare: Interplay
Release: 4:e kvartalet

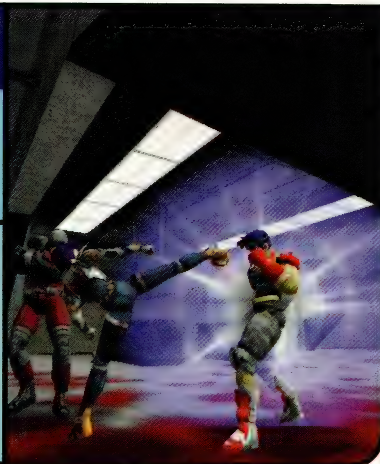
Att *Neverwinter Nights* är ett rollspel avsett för Internet är inte så värst intressant, om man inte vet att det bygger på Interplays långtgående AD&D-licens. Detta kommer faktiskt att bli det första spelet enbart avsett för Internet, som använder sig av vad många tror kommer att bli de ultimata rollspelsreglerna - AD&D Third Edition. Interplay och Bioware ser inte ut att spara på krutet i denna produktion, där grafiken är i 3D och gränssnittet mer användarvänligt än i *Baldur's Gate*. Roligast av allt är att det även är ett av de första spelen att kunna hantera mänskliga spelledare i realtid, som efter hjärtans lust kan placera ut monster och fällor åt besökande äventyrare (den andra titeln att klara detta är *Vampire: The Masquerade*).



ONI

Utvecklare: Bungie
Utgivare: Take Two
Release: 1:a kvartalet

Det *Halo* lovar att göra utomhus, ser *Oni* ut att kunna genomföra inomhus, och man tar inspiration från anime-rullen Ghost In The Shell för att skapa ett äventyr fullt av heta fighting-sekvenser. Lite grand som *Shogo: MAD* med handskarna kastade. *Oni* (vilket betyder Spöke) är sett helt från tredje persons perspektiv, med en vägguppplösande teknik för att säkerställa att inte obekväma kameravinklar som de i *Tomb Raider* dyker upp. Karaktärerna springer, hoppar, voltar och flippar sig genom nivåerna med exakt precision. Modellernas skelettfysik kommer till sin fulla rätt i striderna, då stötar och slag ger upphov till en nästan perfekt följdrörelse hos den attackerade karaktären. Det finns mycket i *Oni* som är riktigt bra, från de av arkitekter designade miljöerna till fiendernas AI. *Oni* är antingen ett stort genombrott i genren, eller ett vackert misstag.





ODIUM

Utvecklare: Metropolis/Monolith
Utgivare: Ubi Soft
Release: 1:a kvartalet

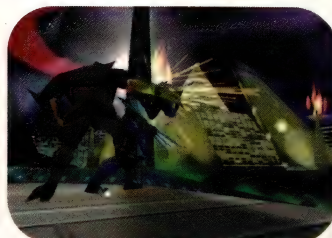
Odium ser ut att vara en *Hidden Forces/Commandos*-hybrid, men trots den militära vinkeln är det faktiskt mer inspirerat av det delvis turordningsbaserade rollspelet *Fallout*. Som med de flesta andra titlarna det här året innehåller handlingen konspirationsteorier, och denna gång ser vi en soldattrupp som kommer in i en demilitariserad stad, där de snart märker att allt inte står helt rätt till. *Alone In The Dark*-stilen med förrenderade bakgrunder och realtidskaraktärer har aldrig sett så effektiv ut.



OFF-ROAD

Utvecklare: Rage
Utgivare: Rage
Release: 1:a kvartalet

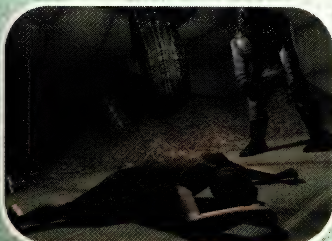
Off-Road är en allterrängpartner till *Midnight GT* som fokuserar på fyrhjulsdrivna buggies istället dör monsterbilar och Range Rover-Wannabes. De vanliga vädereffekterna finns med, tillsammans med en full säsong och ett Instant Play-läge. Bilarna må se ut som leksaker, men Rage har designat dem så att de beter sig fysiskt korrekt, med alla de effekter som fyrhjulsdrift och abnormala stötdämpare för med sig.



ONE MUST FALL: BATTLEGROUNDS

Utvecklare: Diversions Entertainment
Utgivare: Ej fastställd
Release: 3:e kvartalet

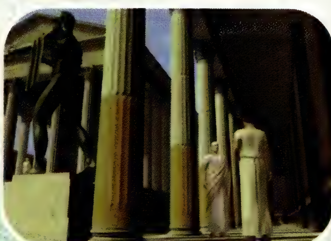
Epic är inte längre inblandade i projektet, och det är därför denna uppföljare dröjt så länge. Nu återvänder dock detta populära beat-'em-up med full 3D-grafik, futuristiska miljöer och hör och häpna: gigantiska jätterobotar. *OMF* går ett steg längre än de vanliga *Virtua Fighter*-aktiga liren, med möjligheten att slåss mot flera krigare samtidigt och att gå runt i de enorma 3D-arenorna.



PLANET OF THE APES

Utvecklare: Visiware Studios
Utgivare: Fox Interactive
Release: 3:e kvartalet

Det må vara en bra udda titel att gräva fram ur filmarkiven, men intresset för apor har varit stort på sistone, med alla rykten om att Arnold/James Cameron ska göra en re-make av originalet. Spelet tar faktiskt den ursprungliga boken av Pierre Boulle som inspiration, men karaktärernas utseende, och mentaliteten hos Ulysses, den enda överlevande från rymdskeppet som på något vis kraschade 1000 år in i framtiden, torde vara bekant för de allra flesta.



POMPEII

Utvecklare: Cryo
Utgivare: Cryo
Release: 2:a kvartalet

Pompeii bjuder på en av de mest udda handlingarna på senare tid - en arkeologs fru försvinner, och han nödgas resa tillbaka i tiden för att rädda henne. Givetvis för resan honom tillbaka till den gamla staden Pompeji, vilket säkert är kul för alla de artister som ska porträttera spelet. Lika kul är det inte för den stackars arkeologen, som upptäcker att vulkanen Vesuvius kommer att få sitt utbrott inom bara fem dagar. Med tanke på Cryos historia med flopp på flopp i peka-och-klickagenren, har vi våra reservationer inför denna titel. Men, vi får se.



POOL OF RADIANCE II: RUINS OF MYTH DRANNOR

Utvecklare: SSI
Utgivare: Mindscape
Release: 3:e kvartalet

Just när vi trodde att Interplay var de enda som hade rätt till AD&D-systemet, så kommer gamla RPG-kungarna SSI tillbaka med en variant av det underbara *Pool Of Radiance*, ett av flera spel som var lagda i Forgotten Realms-världen. I singleplayer styr du en grupp på sex genom en serie äventyr som mynnar ut i upptäckten av en ny Pool, och i multi finns det möjlighet för sex personer att kontrollera en äventyrare var.

Odyssey

Utvecklare: Cryo
Utgivare: Cryo
Release: 3:e kvartalet

Odysseus äventyr återberättas i detta äventyr som är en blandning av förrenderade miljöer och 3D-karaktärer i realtid, och vi antar att det blir gott om enögda jättar och surmulna gudar.

Original War

Utvecklare: Ej fastställd
Utgivare: Virgin
Release: 3:e kvartalet

Virgin sträcker ut sina RPG-tentakler med denna karaktär- och handlingsbaserade skapelse från ett nytt - men ännu inte namngivet - tjeckiskt team.

Outforce

Utvecklare: O3 Games
Utgivare: Ej fastställd
Release: 1:a kvartalet

O3 kommer här med en "rival" till *Starcraft*. Ett isometriskt RTS i rymden som skryter med element som genetiska AI-inlärningssystem (?), avancerad fysik för konstig gravitation och kollisioner.

Panzer Brigade

Utvecklare: Talonsoft
Utgivare: Take Two
Release: Ej fastställd

Krigsspelare kan se fram emot ännu ett panzer-baserat blitzkrieg, och denna gång kommer det från de i graderna snabbt stigande Talonsoft.

Panzer General Assault II: Eastern Front

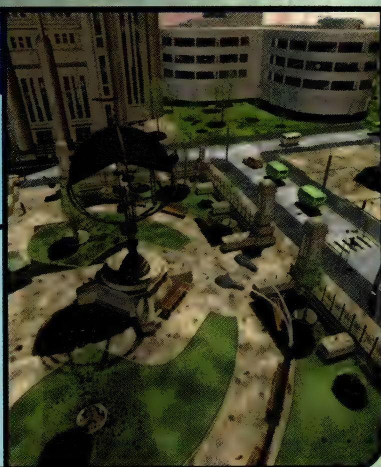
Utvecklare: SSI
Utgivare: Mindscape
Release: 3:e kvartalet

SSI fortsätter att "förfina" sina krigsspel med 3D-presentation, vilket ska ge denna turordningsbaserade historia en mer åtkomlig framtoning. Förbättringar över originalet är sjöenheter, ett förbättrat spelsystem och ett förenklat gränssnitt. Håll utkik efter en recension framåt hösten.

REPUBLIC: THE REVOLUTION

Utvecklare: Elixir
Utgivare: Eidos
Release: 4:e kvartalet

Det är kanske lite väl tidigt att bli upphetsad över debuten från Demis Hassabis nya företag, med tanke på att mycket av teknologin fortfarande testas, och eftersom man fortfarande håller på med designen. De tidiga demos vi har sett går inte av för hackor, med en 3D-motor som gör det möjligt att utforska en stad med miljoner polygoner i realtid. Dessutom pratas det om en miljon AI-drivna invånare, och ett spel som är smartare än alla andra vi har sett förut. Man startar längst ner på den politiska stegen, och tanken är att man ska nå toppen. Den fria designen gör att man kan uppnå det här på ett antal sätt: mutor, kontrollera propaganda, eller helt enkelt gammaldags våld. Tänk om alla utvecklare vore så ambitiösa...





PROJECT IGI

Utvecklare: Innerloop
Utgivare: Eidos
Release: 2:a kvartalet

Det har varit helt tyst om de grafiska mästarna på Innerloop sedan det snygga men något tomma *Joint Strike Fighter*, men nu kommer de snart med detta militära actionspel, fullt av karaktärer. Stjärnan i spelet heter Jones, en SAS-veteran som sköter topphemliga uppdrag åt den brittiska regeringen på så exotiska platser som Afrika, Klippiga Bergen och Murmansk. Tanken är att rädda USA från terrorister. Högt upp på dagordningen står att åka tåg och stjäla flygplan.



PRINCE NASEEM BOXING

Utvecklare: Codemasters
Utgivare: Codemasters
Release: 2:a kvartalet

PC:n behöver så väl ett riktigt bra boxningsspel, och även om boxarnas något kantiga utseende inte riktigt påminner om *Ready 2 Rumble* för PlayStation, finns det gott om funktioner att se fram emot. Naz har själv gjort motion capture-arbetet, och det finns 100 motståndare i tre olika spellägen.



PRIVATE WARS

Utvecklare: TS Group
Utgivare: Ej fastställd
Release: 1:a kvartalet

TS Group är helt okända för oss, men *Private Wars* lånar de bästa bitarna ur *Jagged Alliance* och *Hidden And Dangerous* och kan mycket väl bli en storsäljare. Du hyr ut legoknektar, och målet är att tjäna stålar genom att välja rätt kontrakt. Dessutom måste man tänka på sitt rykte. Vid framgång får teamet (det finns runt 30 olika karaktärer) erfarenhet, och genom att träna kan man också få kunnigare medlemmar.



RALLYMASTERS

Utvecklare: Digital Illusions
Utgivare: Infogrames
Release: 1:a kvartalet

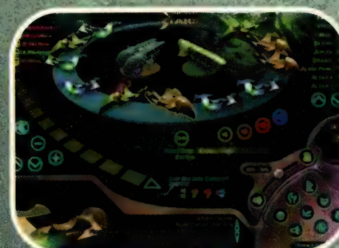
Efter det snygga *Motorhead*, kommer nu Digital Illusions med ett lite mer realistiskt bilspel. Det baseras på det av FIA godkända Michelin Race of Champions, och innehåller smått otroliga 46 banor, med 24 riktiga förare i några av världens snabbaste rallybilar (både gamla och nya). The Race Of Champions är lite annorlunda, med två förare som tävlar i identiska fordon, vilket gör det riktigt svårt. Vi kommer snart att skriva mer om spelet.



RALLY RACING SIMULATION

Utvecklare: Ubi Soft
Utgivare: Ubi Soft
Release: 1:a kvartalet

Efter att ha testat olika F1-spel och det mer arkadbaserade *Speedbusters*, satsar nu Ubi Soft på rally. Man tar sig an *McRae 2* och *Rally Champ* med en högpresterande 3D-motor, och snygga bilmodeller. Skadezonerna är så omfattande att alla rutor i bilarna kan gå sönder, medan det finns gott om multiplayerspel och andra inslag.



REACH FOR THE STARS

Utvecklare: Mindscape
Utgivare: Mindscape
Release: 1:a kvartalet

Det ska inte förväxlas med Empires *Stars*-spel, men det är faktiskt en uppdatering av en titel som kom på 80-talet. Vårt första intryck är att det är en rival till *Starcraft*, där man ska utforska, expandera och bygga imperium. De diplomatiska inslagen gör att det känns som lite som *Alpha Centauri*. 16 raser ingår, och alla har givetvis olika teknologiträd.

Relic Hunter
Utvecklare: Silmarils
Utgivare: Ej fastställd
Release: 4th kvartalet
Relic Hunter baseras på en amerikansk TV-serie som Tia Carrerre är med i. Risken är stor för att få Lara-sjukan, då det är ett 3D-spel där hjältinnan ska återerövra reliker.

Rising Sun
Utvecklare: Talonsoft
Utgivare: Take Two
Release: 1:a kvartalet
Talonsofts första spel för året är ett krigsspel där USA, Storbritannien och Japan ligger i fokus för denna titel som utspelas på plutonnivå.

Robocop
Utvecklare: Titus
Utgivare: Titus
Release: Ej fastställd
Titus har ännu inte bekräftat vad man ska göra med den här licensen, men vi känner igen ett filmbaserat spel som kretsar kring en blandning mellan människa och maskin när vi ser ett.

Runemaster
Utvecklare: Legend
Utgivare: GT Interactive
Release: 4:e kvartalet
Legend är verkligen i smöret nu, men *The Wheel Of Time* ute i butik, och *Unreal 2* på väg. Mot slutet av året levererar man ännu en fantasyskapelse till GT.

Sacrifice
Utvecklare: Shiny
Utgivare: Interplay
Release: 3:e kvartalet
Med tanke på att det talades mycket om det redan förra året, och eftersom *Messiah* drog ut på tiden, kanske releasedatumet är väl optimistiskt. Kolla in vår På Gång-artikel på sid 16.



RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Utvecklare: Raven
Utgivare: Activision
Release: 4:e kvartalet

Enligt våra spioner jobbar nu Raven på det här - den minnesgode vet att de även jobbar med *Soldier Of Fortune* och fortfarande håller på med *Star Trek Voyager: Elite Force*. *Quake III Arena*-motorn? Ja då. Om id Software är inblandade? Exekutiva producenter. Något att kolla på? Det ska visst finnas en rullande demo, men antagligen har John Carmack det i sitt kassaskåp.



ROLLCAGE STAGE II

Utvecklare: Attention To Detail
Utgivare: GT
Release: 3:e kvartalet

Det konsolinspirerade bilspelet återvänder, och nu är det förbättrat och förändrat på varje tänkbart sätt - inte minst är kamerasystemet ändrat så att det inte är lika förvirrande att följa de nästan helt oförstörbara fordonen. Det finns 60 nya banor och ungefär lika många bilsorter, ett antal nya vapen, stridsområden, jaktbanor och till och med ett Rubble Soccer-läge. Och vi som tyckte att det första Rollcage hade en del ovanliga idéer.



RUGBY 2000

Utvecklare: Creative Assembly
Utgivare: Electronic Arts
Release: 2:a kvartalet

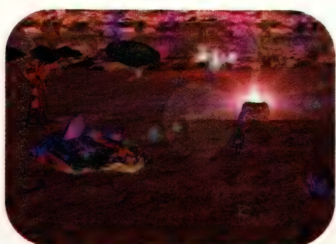
Rugby gör en "*FIFA*", och satsar på EA:s metod med kända namn. Kommentarerna kommer från Bill McLaren och Jamie Salmon, och engelsmännens förbundskapten Clive Woodward hjälper till med laget och taktiken. Motion capture har använts för att spelarna ska röra sig så realistiskt som möjligt. Den officiella Rugby World Cup-licensen gör att 20 landslag och 600 spelare ingår.



RUNE

Utvecklare: Human Head Studios
Utgivare: GOD/Take Two
Release: 3:e kvartalet

Unreal-motorn kommer till användning i det här äventyret i tredje person från Human Head. Det baseras på mytologin om vikingarna, och invånarna är begränsade till den sortens stora, otäcka vapen som bara är användbara i närstrider. Svärden, klubborna och yxorna utgör skön omväxling från de vapen man är van vid. Hjälten Ragnar kan plocka upp och använda allt som hans nerslagna fiender har tappat. Singleplayerspelet är handlingsbaserat, och multiplayeralternativet är nyskapande.



SEEKER

Utvecklare: The Logic Factory
Utgivare: Ej fastställd
Release: 1:a kvartalet

Alla som har provat ("spelat" passar inte riktigt in) *The Tone Rebellion* vet hur urflippade The Logic Factory kan vara. *Seeker* har en lika märklig handling (någon om att skapa fred i metarymden), men ser ut att skärpa till sig när det gäller spelkänslan. Man använder sig av vanliga rollspelselement och 3D-perspektiv. Det pratas också om att kunna plocka hem nya episoder från Internet, vilket vi verkligen skulle välkomna. Än så länge har spelet ingen utgivare.



SETTLERS 4

Utvecklare: Blue Byte
Utgivare: Blue Byte
Release: 4:e kvartalet

Blue Byte har ännu bekräftat att nästa del i *Settlers*-serien kommer att våga ta steget till full 3D, men de har sagt att det kommer att bli ett "extremt grafikintensivt spel." Nya raser, enheter och byggnads-typer finns också, plus några ytterligare inslag som Blue Byte inte är redo att avslöja ännu. Man har också tagit till sig kritiken om att serien har blivit lite för djup - den här versionen ska vara lättare att ta till sig, samtidigt som man märkligt nog talar om att öka svårighetsgraden.

ROCK

Utvecklare: Singletrac
Utgivare: GT Interactive
Release: 3:e kvartalet

Vid första anblicken verkar *Rock*, från *Outwars* skapare Singletrac, vara ännu en *MechWarrior*-wannabe. Det finns sannerligen en hel del jättelika robotstrider. Det är dock bara ett inslag, och det finns även *Battlezone 2*-liknande möjligheter att hoppa in och ut ur fordon, vilket ger massor av möjligheter. Många av inslagen går ut på att springa till fots, på typiskt FPS-manér. Det finns även luftburna farkoster att hoppa in i, vilket gör det möjligt att hamna i hektiska luftstrider, och sedan byta till markdrabbningar utan att det hackar ett dugg. I uppdragen finns det soldater som arbetar tillsammans med upp till åtta AI-kontrollerade rotekamrater. De har särskilda roller, och en mängd RPG-liknande statistik. Detta gör att man i takt med att man får erfarenhet även får fler färdigheter.



Schizm: Mysterious Journey

Utvecklare: ILK Avalon
Utgivare: Project Two
Release: 3:e kvartalet

De som gillar förrenderade äventyr kommer att älska *Schizm*. Det är designat för att använda DVD (det finns 10 gigabyte data). Project Two tar även fram en mindre version för de som föredrar CD-ROM.

Sea Dogs

Utvecklare: Akella
Utgivare: Ej fastställd
Release: 2:a kvartalet

Akellas piratspel ser väldigt lovande ut - vågeffekterna är oöverträffade, vädret (däribland tornados) och blixtarna är stämningsskapande, och segelfarkosterna är något mer imponerande än de i *Corsairs* och *Cutthroats*.

Shadows Of Reality

Utvecklare: Nevolution
Utgivare: Ej fastställd
Release: Ej fastställd

En Matrix-liknande historia om konspiration, hackers och frihetskamp år 2087 ingår i det första fullständiga spelet från gänget som kom med ett *Shogo*-add-on. Lithtechs 3D-motor står för de muskler som behövs för att ge det liv. Ta nu den blåa tabletten...

Cuemasters' Snooker

Utvecklare: Blade Interactive Studios
Utgivare: Codemasters
Release: 2:a kvartalet

Codemasters vidgar sina sportvyer genom att ge sig på det många av oss kallar biljard. Är det här sport, förresten?

Shadowman 2

Utvecklare: Iguana UK
Utgivare: Acclaim
Release: 4:e kvartalet

Kom inte och säg att vi inte varnade er när han med voodoo-grejerna kommer och tar er mot slutet av året.

S

Shogun Total War
Utvecklare: Creative Assembly
Utgivare: Electronic Arts
Release: 1:a kvartalet
Ett storskaligt krigsspel som med största säkerhet ger *Braveheart* en spark under kilten. Kolla in vår artikel på sid 28.

Silent Hunter II
Utvecklare: SSI
Utgivare: Mindscape
Release: 3:e kvartalet
Det här är SSI:s senaste simulation av striderna mellan de tyska U-båtarna och brittiska och amerikanska skepp under Andra Världskriget. Grafiskt sett ligger det långt före de vanliga, strategiska u-båtsspelen. Dessutom har man haft en u-båtsveteran som teknisk rådgivare.

Skirmish
Utvecklare: Auran
Utgivare: Ej fastställd
Release: Ej fastställd
Ännu ett spel som *Dark Reigns* skapare Auran precis har börjat jobba med. Det här hamnar i FPS-genren.

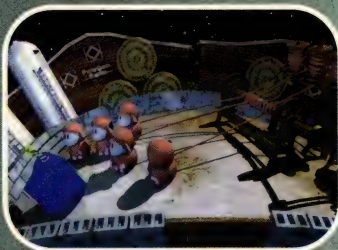
Sleepwalker
Utvecklare: Arkham Laborarories
Utgivare: Ej fastställd
Release: Ej fastställd
Unreal verkar utan tvekan vara spelet för dagen. *Sleepwalker* visar mer fantasi än de flesta, och det använder Lovecrafts Cthulu-böcker som inspiration.

Sovereign
Utvecklare: Verant/Sony
Utgivare: Ej fastställd
Release: 4:e kvartalet
Teamet bakom *Everquest* håller för närvarande på med att sätta ihop ett *Civ*-liknande online-spel, med stöd för upp till 500 spel. Det ska lanseras på Sonys Station-sajt, och förhoppningsvis kommer det till Sverige också.



SHADOW WATCH
Utvecklare: Red Storm
Utgivare: Take Two/Red Storm
Release: 1:a kvartalet

Det här är något av ett nytt grepp, för att inte säga en risk för de som ligger bakom *Rogue Spear*, inte minst eftersom det använder ett isometriskt perspektiv, som lätt kan uppfattas som gammaldags (t o m ZX Spectrum-liknande). Spelet verkar dock vara mer stabilt, med turordningsbaserad action i *Jagged Alliance*-anda, tillsammans med konversationsbaserat äventyrande. Vi har inte en aning vad vi ska tro om det här. Vi undersöker för fullt.



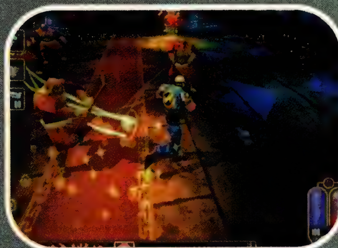
SHEEP
Utvecklare: Mind's Eye
Utgivare: Empire
Release: 1:a kvartalet

Det skulle ha släppts innan jul, men utvecklarna på Mind's Eye har återgått till ritbordet med det här spelet om flockdjur. Humorfaktorn är till och med större än i *Worms*. I det här spelet ska man styra fem osedvanligt dumma får genom 16 nivåer till en samlingsplats för UFO:n. Artificiell dumhet (nej, inte egentligen) används för att styra de ulliga djurens beteenden på sådana platser som nattklubbar, glassfabriker och i yttre rymden.



SIMON THE SORCERER 3D
Utvecklare: Adventuresoft
Utgivare: Hasbro
Release: 1:a kvartalet

Det använder samma 3D-motor som i det pösiga pyjamasspelet *Prince of Persia 3D*. I Simons senaste har man full rörelsefrihet. Det är inte det första spelet i den här stilen som gör så. (LucasArts *Grim Fandango* var snabbare.) Adventuresoft har lagt till arkadelement till kontrollsystemet, och problemlösande. Vi får hoppas att manuset är lite roligare än i tidigare Simon-spel.



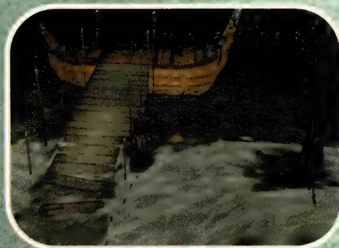
SANITY
Utvecklare: Monolith
Utgivare: Fox Interactive
Release: 2:a kvartalet

Även om det använder LithTech-motorn, gör perspektivet i tredje person, de svepande kamerarörelserna och den futuristiska grafiken att det ser ut som ett nytt *Robotron*. Handlingen kretsar passande nog om individer med övernaturliga förmågor som löper amok. Det hela mynnar ut i ett krig som är fullt av specialeffekter. Multiplayerslagen är för åtta deltagare, och de verkar kunna bli något alldeles extra. Vi gillar sådant här.



SOLDIER OF FORTUNE
Utvecklare: Raven
Utgivare: Activision
Release: 1:a kvartalet

Alla shooters i första person behöver en egen grej, och i *Soldier Of Fortunes* fall är det en närmast psykotisk beslutsamhet att återskapa våld på ett realistiskt sätt. Visst är *Quake*, *Unreal*, *Half-Life* och de andra våldsamma, men det här går mycket längre. Här finns realistiska vapen och kulskador, och karaktärer med 26 olika skadeområden med möjligheten att skjuta av kroppsdelar och förstöra lemmar. Det här är något för alla sadister, antar vi. Kolla recensionen i det här numret.



SOULBRINGER
Utvecklare: Infogrames
Utgivare: Infogrames
Release: 1:a kvartalet

Soulbringer är framtaget av Paul Green, Gremlinsveteranen som låg bakom *Realms Of The Haunting*. Det här är ett liknande handlingsbaserat spel som utspelas i traditionellt RPG-territorium. Alla med helskägg bör gilla det här, eftersom det finns uppdrag, NPC:s att interagera med och möjlighet att kasta spells och vifta med svärd. Hjälten delar för övrigt rum med ett gäng spöken som strör goda råd omkring sig. Det måste väl ändå vara första gången vi ser det?

STARLANCER
Utvecklare: Digital Anvil/Warthog
Utgivare: Microsoft
Release: 2:a kvartalet

Precis som brorsan Chris, måste Erin Roberts ha spelat Elite en hel del när han var yngre. Efter *Privateer: The Darkening* stack han västerut för att grunda Digital Anvil, där han har jobbat med ännu ett episkt rymdspel (med hjälp av Manchesterteamet Warthog). I andra spel av den här sorten handlar det om människor mot aliens, men här är det USA, Kina, Ryssland och Storbritannien som ger sig ut i solsystemet för att dominera olika planeter. Tanken är att man ska säkra olika territorier med hjälp av ett dussin olika farkoster, och tjugo vapen för att krossa de andra arméerna. Uppdragen innehåller obligatoriska dogfights, med AI-drivna rotekamrater för att göra dem mer spektakulära. Vår nuvarande favvis, *Freespace 2*, kan få tuff konkurrens.



STUNT GP

Utvecklare: Team 17
Utgivare: Hasbro
Release: 1:a kvartalet

Det är inte någon officiell uppdatering av Geoff Crammonds klassiska *Stunt Car Racer*, men det märks var det har hämtat inspiration. Det här är en simulation av radiokontrollerade bilar, och de kan göra mängder av trick. Det finns 24 banor med hopp, spiraler, loopar och massor av spellägen. Bland annat finns "Aeromile" där man ska hålla sig borta från vägen så lång tid som möjligt. Man kan välja mellan fyra olika "boxar", och man kan sätta ihop de olika delarna på en miljon olika sätt. Genom att vinna lopp och få till fina Aeromiles kan man få till bättre fordon. De uppgraderingar som finns tillgängliga färgas av vilket team spelaren väljer att spela för. Utöver de vanliga single- och multiplayeralternativen, har *Stunt GP* även ett Internetanpassat ghostläge, vilket gör det möjligt att ladda ner andras lopp och tävla mot dem.

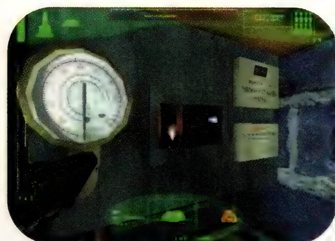




SOUTH PARK RALLY

Utvecklare: Tantalus
Utgivare: Acclaim
Release: 1:a kvartalet

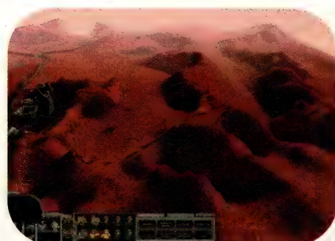
Ett nytt team och en ny genre kan förhoppningsvis innebära att dataspelsversionen av Cartman, Kenny, Kyle och Stan får ett uppsving efter den hemska 3D-shootern. Genren för serieaktigt bilkörande är väl mer humoristisk, med fordon som Cartmans poliscykel, och power-ups från Mexican Staring Frog till Chocolate Salty Balls. Vi väntar fortfarande på ett hyfsat PC-alternativ till *Mario Kart* - förhoppningsvis kan Acclaim lyckas den här gången.



SPLINTER

Utvecklare: Stromlo
Utgivare: Electronic Arts
Release: 2:a kvartalet

Descent drabbar samman med Fantastic Voyage i en shoot-'em-up som blir extra spännande med tanke på spelarens farkosts storlek. Minsta myra kan utgöra ett jättehot, medan kackerlackor, getingar, skorpioner och mindre organiska fiender kommer i stora mängder. I modern FPS-stil har vapnen två avfyringssätt, medan de resurser man samlar in från det jättelika spelvärlden ger ett extra element. Man kanske inte ska döma så här på förhand, men *Descent 4* behöver nog inte oroa sig.



STARSHIP TROOPERS

Utvecklare: MicroProse
Utgivare: Hasbro
Release: 2:a kvartalet

Det finns ett bra skäl till att *Starship Troopers* nu inte påminner så mycket om den efterlängtade shootern i tredje person från Microprose. Det här är faktiskt ett helt nytt spel; originalet skrotades för att ge plats åt en RTS-version om stora strider mellan människor och aliens. Presentationen påminner mycket om den utmärkta filmen, men spelet baseras på boken. Militär träning spelar en stor roll.



STARS SUPERNOVA

Utvecklare: Mare Crisium
Utgivare: Empire
Release: 1:a kvartalet

Namnet kanske är nytt, men Mare Crisium grundades av *Stars* skapare Jeff McBride och medlemmar ur hans team, så de som gillar intergalaktiskt imperiebyggande med kalkylbladskänsla kan lugnt luta sig tillbaka. Även om presentationen har förändrats bortom all igenkännlighet, finns djupet och bredden kvar. Man kan forska, bygga och slåss i en mängd multiplayerscenarion, och i fullt kampanjläge liksom i cirka 30 singleplayerspel. *Supernova* är mer tilltalande än sin föregångare.



STAR TREK: ARMADA

Utvecklare: Activision
Utgivare: Activision
Release: 1:a/2:a kvartalet

Om ni trodde att alla nya Star Trek-spel måste vara *Quake*-liknande actionspel, kan vi avslöja att Activisions *Armada* är ett strategispel i yttre rymden. Det påminner inte särskilt mycket om Microproses senaste försök. Istället kan man se *ST: Armada* som en kusin till *Homeworld*, med episka slag i realtid där de fyra fraktionerna - Federation, Klingon, Romulan och Borg - drabbar samman i den yttre rymden.



STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE

Utvecklare: Raven
Utgivare: Activision
Release: 3:e kvartalet

Förutom att skjuta folk i skrevet och skratta åt det i *Soldier Of Fortune*, jobbar Raven också med den nya *Quake III*-motorn för att ge Star Trek-franchisen en spark i baken. Voyager är inte världens bästa TV-serie, men den kanske gör sig bättre som spelkonversion. Det här verkar kunna bli den mest actionladdade tolkningen hittills. Scriptandet håller samma klass som *Half-Life*, autentiska platser, AI-drivna team och de riktiga skådisarnas röster finns också med.

Space Station
Utvecklare: Mucky Foot
Utgivare: Eidos
Release: 4:e kvartalet
När *Urban Chaos* äntligen är klart, kan Mucky Foot lugna ner sig och skicka ut *Space Station* i omlopp.

Spec Ops 3
Utvecklare: Talonsoft/Zombie
Utgivare: Take Two
Release: 4:e kvartalet
Spec Ops 2 rättade till några av missarna i den första simulationen, så nu får vi se vad bytet till den så populära LithTech-motorn och ytterligare 12 månader kan göra.

Starpeace: The Parallel Domain
Utvecklare: Oceanus Entertainment
Utgivare: Ej fastställd
Release: 3:e kvartalet
Ett spel som endast kan köras online, och som har inspirerats av *Sim City*. Internetspelare loggar in och gör Sim-liknande saker.

Star Trek Deep Space 9: The Fallen
Utvecklare: The Collective
Utgivare: Simon & Schuster
Release: 1:a kvartalet
The Collective nöjde sig inte med att använda *Unreal*-motorn i det här spelet, utan kallade in den f d Epic-designern Thomas "Myscha" Cannon för att skapa ett spel i tre delar. En trio separata handlingar om Cisco, Worf och Kiro.

Star Trek: New Worlds
Utvecklare: Six Degrees East
Utgivare: Interplay
Release: April
Binary Asylum håller inte längre i trådarna, utan istället är ett nytt amerikanskt team inblandat. Vi kan bara gissa hurdant det här RTS-spelet i 3D kommer att bli.

TEAM FORTRESS 2

Utvecklare: Valve
Utgivare: Sierra
Release: 2:a kvartalet



Med *Half-Life* förändrade Valve folks syn på hur singleplayerspelen i shooters i första person ska vara, och mycket tyder på att det här uppföljarliknande spelet gör samma sak med multiplayerspelen. Debuten introducerade scriptningselement, och *Team Fortress 2* bygger på riktigt lagarbete. *Half-Life Team Fortress Classic*-moden antydde vilka möjligheter som finns i lagspel, men i det här spelet är det otroligt viktigt. Spelaren väljer en av 12 roller - från marinsoldat till krypskytt, och alla har en särskild roll i uppdragen - medan en befälhavare följer allt via en strategiskärm. Uppdragen kan bli hur kul och hektiska som helst, och grafiken är också något alldeles extra - för en gångs skull läggs mycket av 3D-arbetet på karaktärerna (med dynamiskt justerbara detaljnivåer). Otroligt.

Stephen King's F13
Utvecklare: Frightware
Utgivare: Blue Byte
Release: 1:a kvartalet
Kings inblandning gör att man tror att det är ett peka-och-klicka-spel med skräckinslag, men tyvärr är *F13* mer en samling miniprogram, skärmsläckare och annat som skräckmästaren har varit med om att ta fram. Namnet refererar till den tangent som borde ha kommit efter F12-tangenten.

Su-39 Utvecklare: Flying Legends
Utgivare: Mindscape
Release: 4:e kvartalet
Nästa produkt i den väldigt korrekta *Flanker*-kategorin. Su-39 har med massor av markförsvarsinslag. Ska tydligen funka tillsammans med *Flanker 2.0*.

Sudden Strike
Utvecklare: CDV
Utgivare: Ej fastställd
Release: 1:a kvartalet
Ett *Commandos*-liknande krigsspel med isometriskt perspektiv. *Sudden Strike* kör med hög upplösning och underbara karaktärs- och miljödetaljer.

Submarine Titans
Utvecklare: Ellipse Studios
Utgivare: Ej fastställd
Release: 1:a kvartalet
Ett strategispel i realtid som bokstavligen drunknar i ett hav av finesser, med 100 undervattensenheter och byggnader, och möjlighet för 24 spelare att delta i ett spel.

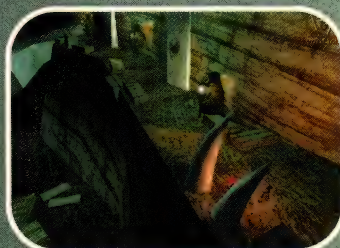
Super 1 Karting
Utvecklare: Midas
Utgivare: Midas
Release: 1:a kvartalet
Det har gått ett tag sedan någon försökta återskapa kartingens känsla på PC:n. Därför är vi otroligt sugna på att se vad Midas, de som skapade *Castrol Honda*-spelen, kan hitta på.



STAR WARS: FORCE COMMANDER

Utvecklare: LucasArts
Utgivare: LucasArts/Activision
Release: 1:a kvartalet

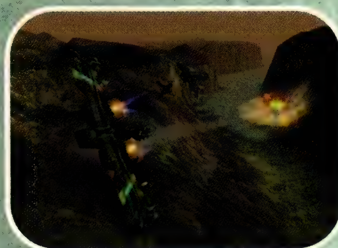
Ännu en veteran från de här sammanhangen. *Force Commander* har genomgått massor av förändringar, men framförallt har man nu satsat på full 3D. Det har medfört grava förseningar. Dock är bytet av godo - enheter som exempelvis AT-AT:s är mycket mer imponerande nu. Det återstår att se hur de har lyckats med RTS-elementen. Efter Episode 1, behöver Star Wars-fansen piggas upp lite.



SUMMONER

Utvecklare: Volition
Utgivare: THQ
Release: 2:a kvartalet

Summoner har utvecklats i hemlighet under de senaste 18 månaderna. Det är Volitions första avsteg från sci-fi-genren, och nu satsar teamet på spellkastande, demoniska varelser och episkt tragiska historier. Spelet följer Joseph, som vid födseln fick förmågan att framkalla demoner och andra hemskheter, men som försöker ändra sig efter att ha orsakat sina nära och käras död. Behöver vi nämna att han måste använda vapen, spells och även kalla till sig olika varelser?



STORM

Utvecklare: Buka
Utgivare: Ej fastställd
Release: 2:a kvartalet

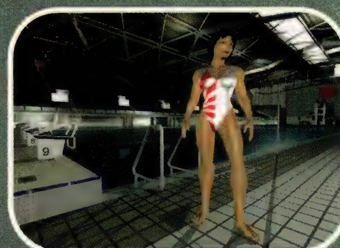
Storm är ännu en rysk skapelse som väntar på en västerländsk utgivare. Det här visar att inte alla som kommer från Ryssland är spritebaserade gammalmodigheter. Grafikmotorn klarar av alla de senaste ljustricken och utmärkt böljande landskap. Tre kampanjer på runt 20 uppdrag var visar ett futuristiskt krig. De tidiga uppdragen har en typisk shoot-'em-upstil, och de taktiska inslagen ökar i takt med att man befordras. Det kan överraska oss, men det kan också försvinna spårlöst.



SWORDS & SORCERY

Utvecklare: Heuristic Park
Utgivare: Ej fastställd
Release: 3:e kvartalet

Heuristic Park hjälpte till med *Unreal: Return To Na Pali*-missionpacket och Westwoods kommande *Nox*, men det här är deras första egna titel. Chef för teamet är en viss D W Bradley, som jobbade på de senaste *Wizardry*-spelen. Det innebär att vi kan förvänta oss stentufft rollspel och bra berättande, men med en realtids 3D-motor som ger *Swords & Sorcery* det rätta teknologiska inslaget. Det kan vara en riktig konkurrent till Sirtechs egna åttonde *Wizardry*-spel.



SYDNEY 2000 OLYMPICS

Utvecklare: Attention To Detail
Utgivare: Eidos
Release: 3:e kvartalet

Attention To Detail lär släppa det här lagom till sommarens olympiad, och den här uppdateringen av det gamla *Track & Field*-formatet har använt sig av alla de senaste teknikerna. Motion capture, karaktärsmodeller med massor av polygoner och snygga skintexturer, och 3D-miljöer gör att det här höjer sig en bra bit över de gamla spelen i samma genre. Programmeringsteamet har till och med rest till Sydneys Olympiastadion för att kolla hur den ser ut. Det lär nog komma fler spel med OS-koppling under det närmaste halvåret.



TACHYON: BEYOND THE FRINGE

Utvecklare: Novalogic
Utgivare: Novalogic
Release: 2:a kvartalet

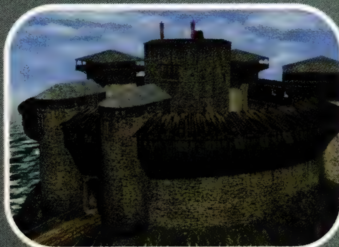
Ett spel som använder Evil Dead-stjärnan Bruce Campbell som röstskådis kan inte vara helt fel ute. Vi får inte heller glömma att Novalogics actionbaserade flygsimulationer är en perfekt grund att stå på när man ska skapa ett rymdstridsspel. Det är framförallt singleplayerspelets många möjligheter som är mest lovande - spelaren får välja att jobba för ett av två stora företag, ge sig ut på icke-linjära uppdrag och längre in i spelet även skaffa bättre utrustning och nya farkoster.

THIEF 2: THE METAL AGE

Utvecklare: Looking Glass Studios
Utgivare: Eidos
Release: 2:a kvartalet

Thief sålde hyfsat bra, men inte riktigt så bra som det förtjänade. Där andra spel i första person dundrar fram, tassar *Thief* omkring i skuggan. En effektiv kombination av syn och hörsel styr hur invånarna i världen reagerar. Om man anfaller rakt framifrån kommer ett gäng vakter att slita dig i stycken, men om du smyger dig på någon bakifrån kan du klara dig helskinnad därifrån. Det är även viktigt att göra sig av med kroppar för att undgå misstankar. Faktum är att det enda problemet med originalet var den rudimentära grafikmotorn och den begränsade handlingen. Nu gör *Thief 2* entré - ett lika komplext och sofistikerat spel, fast snyggare att titta på, mer omväxlande uppdrag och med ett riktigt multiplayer-läge. Det finns även ett krypskyttliknande zoomläge som tillfredsställer smygaren i dig. Lova nu att du går ut och köper det om vi skriver upp det. Okej?





TALES OF CHIVALRY

Utvecklare: Cryo
Utgivare: Cryo
Release: 4:e kvartalet

Realtids- och 3D-äventyret *Tales Of Chivalry* använder sig av legenderna om Kung Arthur som bakgrund till spelets action. Här utspelas det hela vid tiden för romarrikets fall. Du spelar som kelt och kristen, och det är designat för att visa händelser ur två olika perspektiv. Om det hamnar i den vanliga Cryo-kategorien kan ni räkna med snygg grafik, märkliga problem och ett antal välanimerade och bisarra karaktärer.



TEST DRIVE CYCLES

Utvecklare: Accolade
Utgivare: Infogrames
Release: 2:a kvartalet

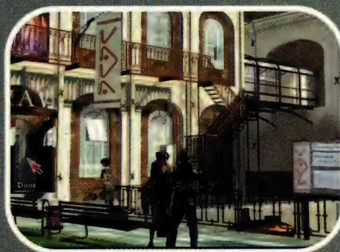
Infogrames expansion av *Test Drive*-genren fortsätter. Nu tappar de två hjul i jakt på en helt ny körupplevelse. Sött nog kom spelet till eftersom programmerarna är så förtjusta i sina motorcyklar - 35 officiellt licensierade bågar, däribland sportcyklar, musclebikes och cruisers. Det är dock spelets olika Harleys som kommer att bli mest populära. Bland de 11 banorna märks kända tillhåll som Isle Of Man, och även mer exotiska platser som Death Valley.



THE BLAIR WITCH PROJECT

Utvecklare: Terminal Reality
Utgivare: Gathering Of Developers/Take Two
Release: 4:e kvartalet

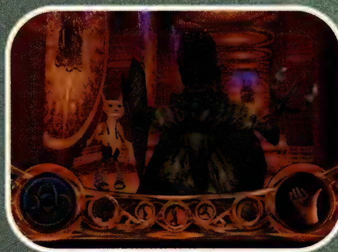
Uppenbar cash-in, eller inspirerat val av ämne? Det kommer att dröja ett tag innan vi får veta vilket det är, fast eftersom man använder samma otäcka motor som i *Nocturne* borde det i alla fall se bra ut. Om de kan lyckas med den skakiga kameran, ta bort alla specialeffekter och se till att det inte finns några monster att slåss mot, det vill säga. Håll utkik efter ett andra *Blair Witch*-spel från Terminal Reality också.



THE LONGEST JOURNEY

Utvecklare: Funcom
Utgivare: Ej fastställd
Release: 1:a kvartalet

En underhållande historia om kluven personlighet. Här växlar hjältinnan April mellan två verkligheter, i en blandning av traditionellt peka-och-klicka-äventyr och realtidskaraktärer (var och en har fler än 1 000 polygoner). Världen Stark av vetenskap, medan Arcadia handlar om magi och kaos. För att rädda balansen mellan de två måste man lösa problem, interagera med karaktärer ochutforska 100 platser. Kanske finns det fortfarande liv i äventyrsgenren. Ni har väl läst vår recension i nummer 38?



THE REAL NEVERENDING STORY

Utvecklare: Discreet Monsters
Utgivare: Discreet Monsters
Release: 1:a kvartalet

Det här namnet utmanar verkligen ödet. Filmen om fantastiska varelser känns ganska barnslig, och ändå är det här ett av de mer ambitiösa spelen på länge. Någon som kallas "Elastic Story Streaming" försöker föra handlingen framåt och hålla äventyrandet helt fritt, medan ett " Buzzing Interface" visar karaktärernas tankar i realtid så att du ska kunna välja vilken du ska satsa på. Spelet anpassar sig också till varje spelares spelstil. Heter det.



THE SIMS

Utvecklare: Maxis
Utgivare: Electronic Arts
Release: 1:a kvartalet

Det var tvunget att hända. Efter att ha modellerat allt från en hel planet till en myrfarm, satsar nu *Sim*-serien på livet i förorterna. Det låter kanske som den tråkigaste idén någonsin, men med *Sim Citys* skapare Will Wright vid rodret, finns det hopp om att *The Sims* ska bli något väldigt intressant. Man har inte direkt någon karaktärskontroll: istället används en hjälpande hand för att styra dem i deras dagliga beslut, vilket gör dem såväl lika framgångsrika som ologiska som vi vanliga människor.

Superbike 2000

Utvecklare: Milestone
Utgivare: Electronic Arts
Release: 1:a kvartalet

Deras *Screamer*-dagar ligger bakom dem nu, och de italienska kodmekanikerna på Milestone varvar nu upp för att lansera en licenstung motorsimulation.

Sydney Equestriad 2000

Utvecklare: Midas
Utgivare: Midas
Release: 3:e kvartalet

Tillsammans med Attention To Details spel håller nu Midas på att skapa en egen, lite mer specialiserad sportsimulation som släpps i samband med sommarens OS.

Terminus

Utvecklare: Vicarious Visions
Utgivare: Ej fastställd
Release: 1:a kvartalet

Vicarious har tidigare gjort en PSX-version av *Vigilante 8* för Activision, så de är inte helt gröna. *Terminus* måste dock göra något alldeles extra för att kunna mäta sig med *Freespace 2* i den överfulla genren för actionladdade rymdsimulatorer.

The Corporate Machine

Utvecklare: Stardock
Utgivare: Ubi Soft
Release: 1:a kvartalet

Bland Ubi Softs releaser för det kommande året, hittar vi det här stenhårda managementspelet. *The Corporate Machine* låter till och med makthungriga designa egna virtuella produkter som de kan sälja på den virtuella marknaden.

The Great Train Robbery

Utvecklare: Ej fastställd
Utgivare: SCi
Release: 4:e kvartalet

Det finns inte någon enda bild att kolla på från SCi:s senaste, och ändå passar det nog tabloidtidningarna.



THRONE OF DARKNESS

Utvecklare: Click Entertainment
Utgivare: Sierra
Release: 2:a kvartalet

Japansk skräck blandas med RPG-inslag i det här märkliga spelet från två gamla Blizzard-anställda. I rollen som japansk krigsherre, tar strateger kontroll över sju samurajer, och slåss mot the Dark Warlord och en armé av odöda krigare. Det ser ut att följa *Diablo*-mallen, med nya inslag som t ex möjligheten att spela om med ombytta roller när Dark Warlord är dödad.



TIGER WOODS & PGA TOUR GOLF 2000

Utvecklare: Electronic Arts
Utgivare: Electronic Arts
Release: 1:a kvartalet

Den senaste av de årliga uppdateringarna av den sponsortäta simulationen. Här finns påhittade banor och karaktärer, och till och med power-ups. Kontrollsystemet ("real-time swing synchro-Nisation"!) har även ett läge med bara en knapp. Därmed inte sagt att det här är ett spel för dumma. Tillsammans med de här användarvänliga inslagen finns realistisk bollfysik, plus riktiga PGA-proffs som tävlar mot de påhittade.



THE TIME MACHINE

Utvecklare: Cryo
Utgivare: Cryo
Release: 1:a kvartalet

Det finns något oemotståndligt med att göra litterära klassiker i PC-form (då menar vi inte bara avsaknaden av copyright), och HG Wells klassiska verk gör sig bättre än de flesta. Man använder sig av *Alone In The Dark* liknande presentation (dvs förrenderade miljöer och 3D-karaktärer i realtid), och Cryos version skickar Wells till år 800 000, där hans tidsmaskin försvinner. Nej, den som gissar vad spelet sedan går ut på vinner inget pris.



TITANIUM ANGELS

Utvecklare: Mobius
Utgivare: SCi
Release: 2:a kvartalet

Jon Ritmans *Head Over Heels* har mycket att stå till svars för. *Titanium Angels* är ännu ett spel som använder sig av hans sätt att köra med två huvudkaraktärer. I det här fallet handlar det om prisjägaren Carmen Blake, en typiskt vältränad überhjältinna, och Titan, en väldigt stor robot. När du spelar som Carmen, handlar det om att springa, hoppa och liknande i tredje person, och om du byter till Titan är det första person som gäller. Sci utlovar fientliga raser som ger dig kalla kårar. En annan höjdare lär vara att båda karaktärerna har färdigheter som vi inte är vana vid att se. Vi skriver snart mer om det här.



TREAD MARKS

Utvecklare: Longbow Digital Arts
Utgivare: Ej fastställd
Release: 1:a kvartalet

Motorspel finns det väldigt gott om nu för tiden. Tankspel är om inte helt obefintliga, så i alla fall ganska ovanliga. *Tread Marks* siktar på att göra precis det som Glass Ghosts *Tank Racer* inte lyckades med. Stora ytor, massor av saker att spränga sönder och samman, och deathmatchnivåer (med snygga Tron-liknande deathmatchdesigner och de vanligt gräsiga landskapen) gör att det kan vara värt att hålla utkik efter *Tread Marks*. Det ska vi göra. I skrivande stund är det oklart vilka som ska ge ut det.



TRIBES 2

Utvecklare: Dynamix
Utgivare: Sierra
Release: 4:e kvartalet

Starsiege Tribes blev inte riktigt så bra som vi hade hoppats, men det var ändå ett av de bättre deathmatchspelen förra året, som ett slags *Delta Force* med jet packs. Det är värt att få en uppföljare, tycker vi, och *Tribes 2* verkar ha de rätta inslagen. Den mest uppenbara förändringen är att landskapen är mer komplexa med mycket vatten, och dessutom har man ett bättre fysiksystem och mer detaljerade spelarmodeller. Räkna också med att se såväl land- som vattenfordon, en ny ras (Bioderms), och intelligenta botar.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE: SEASON 99/00

Utvecklare: Silicon Dreams
Utgivare: Eidos
Release: 2:a kvartalet

Silicon Dreams har hängt med bland nyheterna i Champions League, och dessutom har de sett över nästa alla inslag från förra årets version. Man kör med lite retrostuk, och Season 99/00 innehåller alla föregående vinnare och finaler, samtidigt som en TV-liknande presentation av den nya säsongens statistik och ett helt nytt gränssnitt gör att det känns extra fräscht. Robbie Keane har stått motion capture-modell i år, och det är således han som ligger till grund för spelarnas rörelser. Spelar-AI:n har också förbättrats, med massor av nya rörelser, finter och målgester.



The Hitchhiker's Guide To The Galaxy

Utvecklare: Digital Village
Utgivare: Simon & Schuster
Release: 4:e kvartalet

För andra gången kommer nu en officiell spelversion av Douglas Adams klassiska bok - den här gången har Douglas egna team varit inblandat. Projektet är tänkt att sammanfalla med den efterlängtade filmen, och därmed borde det nog handla om en lansering år 2001.

The Insider

Utvecklare: Dramaera
Utgivare: Infogrames
Release: Ej fastställd

Självstyrande skådisar är det hemliga vapnet i det här interaktiva dramat. 1920-talets Paris utgör den exotiska miljön för det här spelet om hemliga agenter. Simon Burr är ute på ett uppdrag som går ut på att hitta en forskare med en maskin som kan väcka de döda.

The Italian Job

Utvecklare: Ej fastställd
Utgivare: SCi
Release: 4:e kvartalet

Filmen är populär igen, och den Mini Cooper-fixerade handlingen passar perfekt i ett dataspel, och SCi är vana vid bilspel. Kan det misslyckas?

The Matrix

Utvecklare: Ej fastställd
Utgivare: Ej fastställd
Release: Ej fastställd

The Matrix var i mångt och mycket ett dataspel som låtsades vara film, så det kommer inte som någon överraskning att de bakom filmen nu satsar på PC-spel. Många satsar sina slantar på att Shiny ska ta hand om utvecklingen, fast teamet bakom Metal Gear Solid på PlayStation sägs också vara intresserade.

T-Z

The World Is Not Enough

Utvecklare: Ej fastställd
Utgivare: MGM/Electronic Arts
Release: 4:e kvartalet

Efter framgången med *Tomorrow Never Dies*, har MGM bestämt sig för att förära oss PC-människor med en version av den nya Bond-rullen. Hurra.

Tiberian Sun: Firestorm

Utvecklare: Westwood
Utgivare: Electronic Arts
Release: 1:a kvartalet

Ett add-on för *Tiberian Sun*, med 18 nya uppdrag som fortsätter där originalet slutade. Bland de nya enheterna finns Cyborg Reaper och Mobile Stealth Generator. Bäst av allt är ändå det nya multiplayerläget, World Domination, som kommer att använda sig av ett rankingsystem för att skapa ett globalt slag.

Timeline

Utvecklare: Timeline Studios
Utgivare: Ej fastställd
Release: 4:e kvartalet

Timeline Studios styrs av ingen mindre än Michael Crichton, och spelet baseras på hans senaste bok. Handlingen kretsar kring tidsresenärer i Frankrike förr i tiden, och det förs över till PC:n med hjälp av Virtus 3D-motor.

Tomb Raider 5

Utvecklare Core Design
Utgivare: Eidos
Release 4:e kvartalet

Det är inte officiellt, men ryktet som säger att nästa Lara-äventyr enbart skulle komma på Playstation 2 verkar nu inte så säkert. *The Last Revelation* var tänkt att runda av Laras karriär som spelhjältinna, så förhoppningsvis tar Core lite nya grepp den här gången.



TURRICAN 3D

Utvecklare: Rainbow Arts
Utgivare: THQ
Release: 3:e kvartalet

Amigan lyckades producera många serier som verkligen påverka en del människor, men samtidigt nådde de inte ut till den stora massan. Ta *Alien Breed* som exempel. Eller det ultravåldsamma *Turrican*, i det här fallet. Originalet hade oöverträffad teknik och en massa dödande, och det var väldigt populärt trots att det fanns en del designmissar. Vi förväntar oss givetvis något liknande (fast med 90-talskänsla) i den här grafikintensiva 3D-shootern. Räkna med vapen, vapen och åter vapen.



UEFA MANAGER 2000

Utvecklare: Bubball Systems
Utgivare: Infogrames
Release: 1:a kvartalet

Precis som F1:s godkännande, delas UEFA-licenser ut i var och vartannat gathörn nu för tiden. Infogrames är den senaste mottagaren, och man använder den för att ge lite extra krydda åt sin *Champ Manager*-rival. Det finns statistik för fler än 20 000 spelare från 500 lag, och ett förbättrat dra-och-släpp-gränssnitt borde göra det lättare än vanligt att plöja genom alla managementskärmar. Man har inte heller snålat med antalet alternativ som finns tillgängliga.



ULTIMA ONLINE 2

Utvecklare: Origin
Utgivare: Electronic Arts
Release: 3:e kvartalet

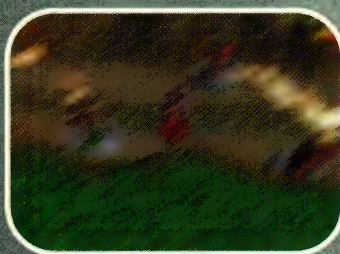
Origin har bekräftat att en fullständig uppföljare till online-RPG:t är på gång, och man har nu bytt till full 3D. Det är heller ingen mindre än Spawns skapare Todd McFarlane som jobbar med att ta fram nya varelser. Det är viktigare än någonsin att knyta kontakter med andra människor, och bytet till 3D innebär att karaktärer kommer att ha ett helt gäng med *Ultima Ascension*-liknande stridrörelser. Om någon månad räknar vi med att kunna skriva mer om det här. Tror vi.



UNREAL 2

Utvecklare: Epic/Legend
Utgivare: GT Interactive
Release: 4:e kvartalet

De visade sitt kunnande med *The Wheel Of Time*, så det verkar som att *Unreal*-uppföljaren tryggt kan stanna kvar hos Legend. Originalets guru Cliff Bleszinski följer också utvecklingsarbetet. Med tanke på hans kommentarer om att han önskade att de lade med mer scriptade sekvenser som till exempel flykten från fängelseskeppet i det första spelet, kan vi nog räkna med att det kommer att finnas gott om mellansekvenser och interaktivt historieberättande. Däremot satsade inte Legends mission pack, *Return To Na Pali*, på den sortS historieberättande som Valve använde. Det visas upp på E3 i maj, så då får vi se hurdant det blir.



UTAN NAMN

Utvecklare: Lost Toys
Utgivare: Ej fastställd
Release: 4:e kvartalet

Det här är annorlunda. Lost Toys, ett gäng som lämnade Bullfrog, är så inne på att hålla sitt första projekt hemligt - ett projekt som enligt dem själva kommer att "förändra hela arkadgenren" - att de har försett oss med en manipulerad bild från spelet. Tanken är att vi, trots att bilden ser lite märklig ut, om några månader ska kunna ta en titt i backspegeln och inse vilka ledtrådar om det här snabba actionspelet vi hade precis framför näsan. Vilka lurifaxar! Precis som ni kan se är det ett plattformsspel i 2D som använder *Commander Keen*-motorn. (Vi skämtar bara, Lost Toys!)



VAMPIRE: THE MASQUERADE

Utvecklare: Nihilistic
Utgivare: Activision
Release: 2:a kvartalet

Det baseras på White Wolf-rollspelet, och den här omfattande och makabra sagan ger alla den unika möjligheten att prova på odödlighet...och blod. Det ser nästan övernaturligt bra ut med dramatiska ljuseffekter och väldetaljerade karaktärer. Hjälte är Christof, som har hjälp av sina blodsugande kompisar under ett antal gotiska uppdrag innan det är dags för den sista uppgörelsen med vampyrhärskaren Vukodlak. I multiplayerläget kan en person generera uppdrag i klassisk RPG-stil.

WARCRAFT III

Utvecklare: Blizzard
Utgivare: Sierra
Release: 4:e kvartalet

Speldesigners funderar fortfarande på hur de ska kunna hantera RTS-action i fullt 3D-perspektiv, men i slutändan kan man ju bara vissa saker med storskaliga strider, så beslutet att zooma in för att få ett gruppbaserat utseende vid striderna mellan *Warcraft*-orcerna, människor och demoner känns logiskt. Inte minst kommer det begränsade antalet medlemmar att vara viktiga, och rollspelselement gör att de får möjlighet att skaffa sig erfarenhet och föremål. De här soldaterna är mer kraftfulla än vanliga *Warcraft*-grunts, och de ger sig in i dynamiska världar i form av städer, tempel, ödemarker med kringvandrande monster. Dessutom finns det strukturerade uppdragsmål. Grafiskt sett är *Warcraft III* hur överdådigt som helst. Man kan även köra multiplayer via Battle.net.



WARMONKEYS

Utvecklare: Silicon Dreams

Utgivare: Take 2

Release: 2:a kvartalet

Det finns de som tycker att det är det bästa som finns att vårda ett miniempierium i timmar, konstruera nya byggnader, forska fram enheter och bygga upp en hel armé innan de vågar sig ut i det okända för att kriga. Silicon Dreams färgstarka tolkning av RTS-genren bryr sig inte om sådana människor, utan vänder sig i stället till blodtörstiga krigare som vill går rakt på sak. *Warmonkeys* använder sig av riktig line-of-sight, och har massor av olika landskap, från arktiska vidder till böljande kullar och tätbebygda städer. Med intensiva explosionseffekter och snygga grafiska finesser verkar *Warmonkeys* kunna bli precis så bra som många av oss hoppades att *Tiberian Sun* skulle bli.





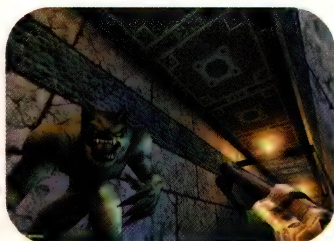
WARLORDS BATTLECRY

Utvecklare: SSI

Utgivare: Mindscape

Release: 1:a kvartalet

Warlords-spelen har alltid utmärkt sig tack vare de hjältebaserade inslagen. *Battlecry* använder sig också av den idén, men flyttar hela serien till realtidslandet. Förutom att man kör med klassisk RPG-stil, har var och en av de här hjältarna ett visst omfång, som påverkar de som finns inom en viss radie. Och för att du ska tycka om karaktärerna i spelet, är det möjligt att flytta enheter mellan olika scenarion, kampanjer och till och med multiplayerspel.



WEREWOLF: THE APOCALYPSE: HEART OF GAIA

Utvecklare: Dreamforge

Utgivare: ASC

Release: 2:a kvartalet

Efter att ha tagit från Dungeons & Dragons-spel för SSI, tar nu komma-fantasterna på Dreamforge nya tag med den andra versionen av White Wolf-spelet. Den alltid så pålitliga *Unreal*-motorn driver det här 3D-spelet i både första och tredje person, och Dreamforges konstnärer gör fantastiska saker med karaktärsmodellerna och transformeringarna från människa till odjur.



WORLD ABLAZE

Utvecklare: Auran

Utgivare: Ej fastställd

Release: Ej fastställd

Det här tas fram av *Dark Reigns* utvecklare, och det använder samma spelmotor för att få till en snygg övergång från ett globalt perspektiv till en valfri plats på slagfältet. Om man kan döma efter de stillbilder vi har sett, kommer det här att bli något i hästväg. Upp till 15 spelare kan drabba samman över hela planetens yta, och man har ett nytt rörelse- och ordersystem för att kontrollera de mer storskaliga striderna. Spelet gör det möjligt att förändra gångna tider så att japanerna inte bombar Pearl Harbour, och man kan till och med sätta käppar i hjulet för Hitler.



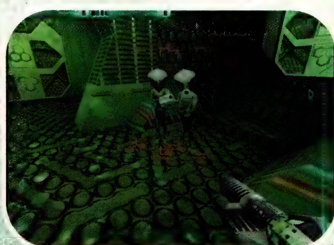
WORLD SPORTS CARS

Utvecklare: Empire

Utgivare: Empire

Release: 2:a kvartalet

Den här bilden antyder att det här är ännu en Formel 1-simulation, men *World Sports Cars* är lite roligare än så. Alla av de mest populära banorna finns med, men Empire säger att det också är möjligt att ta ett fordon och köra off-road. Det finns tolv fordon, och alla har sådana modeller att de kan börja brinna om de blir tillräckligt skadade. Det här är nog också det enda bilspel som använder motion capture för att se till att förarna ser tillräckligt bra ut.



X-COM: ALLIANCE

Utvecklare: MicroProse

Utgivare: Hasbro

Release: 4:e kvartalet

Nu är det dags för ännu en 3D-färd till en värld full av små gröna män - precis när vi trodde att *X-COM: Alliance* fallit ner i ett svart utvecklingshål. *Alliance* påminner om *Hired Guns* från GT, då du har kontroll över ett team om fyra soldater, med ett fullskaligt förstapersonsperspektiv över den valda enheten och små miniatyrkameror för gruppkamraterna. MicroProse lovar att det kommer att vara lika strategitungt som de tidigare *X-COM*-spelen. Man har även behållit tränings- och tutorialinslagen.



Z2

Utvecklare: Bitmap Brothers

Utgivare: GT Interactive

Release: 4:e kvartalet

Sist har vi världens enda *Z2*. Vi hade hoppats kunna titta närmare på Bitmap Brothers kommande spel, men då det nu verkar komma ut mot slutet av året får vi helt enkelt ge oss till tåls. Till dess får ni nöja er med det faktum att den här 3D-uppföljaren kommer att ha fler land-, luft- och havsenheter än något annat spel. Dessutom har det kvar Bitmap Brothers karaktäristiska humor, och en grafisk stil som man lätt känner igen. Vi skulle kunna berätta mer, men det verkar som att vi inte har mer plats just nu...

Utan namn

Utvecklare: Squaresoft

Utgivare: Ej fastställd

Release: Ej fastställd

Square har bekräftat att de arbetar med en Internetbaserad multiplayerteknologi. Chansen är stor att det har något att göra med nästa *Final Fantasy*-spel.

Utan namn

Utvecklare: Verant

Utgivare: LucasArts

Release: Ej fastställd

Precis som Sovereign gör med Sony, pratar Verant nu med LucasArts om att skapa det första Star Wars-spelet som enbart går att köra i multiplayer. Episode I-eran verkar bli skådeplatsen för all action.

Wargames Retribution

Utvecklare: Interactive Studios

Utgivare: MGM Interactive

Release: Ej fastställd

Striden mellan NORAD och de dator-kontrollerade WOPR fortsätter i ett realtidsstrategispel om resurshantering, enhetskonstruktion och gruppattacker.

Warhammer 40,000: Agents Of Death

Utvecklare: Mirage Media

Utgivare: Ej fastställd

Release: 2:a kvartalet

Mirage använder samma motor som i nästa *Mortyr*-spel, och nu gräver man vidare i den detaljerade mytologin som omger Games Workshops välkända sci-fi-krigsspel i denna 3D-shooter.

Wizardry VIII

Utvecklare: Sirtech

Utgivare: Ej fastställd

Release: Ej fastställd

Traditionalister vänder sig säkert mot användandet av utforskande i realtid, men kombinerat med det solida Wizardry-arvet, kan det här bli en riktigt het kombination.

SVENSKA PC GAMER OFFICIELLA

TOPPLISTA

Gran Turismo 2 tar inte helt oväntat direkt Pole Position i denna månads topplista tätt följd av Will Wrights såpaliknande spel *The Sims*. Förutom den svenskproducerade uppstickaren Ord på Ord har det annars inte hänt så mycket på listan, utan det är som vanligt ganska lugnt på release-fronten så här års. *Diablo 2* ser ut att dröja ett tag till, men det betyder inte att vi behöver sitta och rulla tummarna tills det kommer. En hel del intressanta spel är nämligen på väg ut från fabrikerna. Rollspels-äventyraren bör ta sig en titt på *Nox* från Westwood medan bilfantasten kommer att älska Beetle Crazy Cup från Infogrames. Inga av dessa spel kommer däremot att vara med och tävla om 1999 års bästa spel som ska utses på den svenska spelbranschens första stora spelgala senare i vår. Data- och TV-spel är ju som bekant inte längre en lek, det är allvar!

ingo.se

	Titel	Format/utgivare
1.	Gran Turismo 2	Egmont PSX
2.	The Sims	EA PC
3.	RollerCoaster Tycoon	Hasbro PC
4.	Tekken 3	Egmont PSX
5.	Age of Empires 2: Age of Kings	Microsoft PC
6.	Ord på Ord: Korsordspel	Global Games PC
7.	Swedish Touring Car Championship	Bonnier PC
8.	Half-Life: Generation	IQ Media PC
9.	Donkey Kong 64	Bergsala PSX
10.	Traitors Gate	KE Media PC

TOPP 10 PC-CD

1.	The Sims	EA PC
2.	RollerCoaster Tycoon	Hasbro PC
3.	Age of Empires 2: Age of Kings	Microsoft PC
4.	Ord på Ord: Korsordspel	Global Games PC
5.	Swedish Touring Car Championship	Bonnier PC
6.	Half-Life: Generation	IQ Media PC
7.	Traitors Gate	KE Media PC
8.	Planescape Torment	Bonnier PC
9.	Atlantis 2	IQ Media PC
10.	Heroes of Might & Magic 3	Wendros PC

TOPP 10 KONSOL

1.	Gran Turismo 2	Egmont PSX
2.	Tekken 3	Egmont PSX
3.	Donkey Kong 64	Bergsala N64
4.	Colin McRae Rally	Bonnier PSX
5.	Gran Turismo	Egmont PSX
6.	Super Mario Kart 64	Bergsala N64
7.	Tomorrow Never Dies	EA PSX
8.	Zelda 64	Bergsala N64
9.	Golden Eye 007	Bergsala N64
10.	Soul Calibur	BRIO DC

RECENSIONER

Action är ordet för dagen.

Activisions *Battlezone* kombinerade strategi och action på ett fräscht sätt, men det blev ändå ingen total försäljningssuccé trots entusiasm från diverse 3D-kortstillverkare. Kanske berodde det på att blandningen var lite för djärv för den breda smaken, men att det var ett högklassigt spel rådde det ingen tvekan om.

Nu görs det ett försök igen och med uppföljaren betitlad *Battlezone II* (vad annars?) hoppas Activision kunna nå ut med sin spelidé en gång för alla. Denna gång har de möjligen större chans att lyckas eftersom strategibiten har fått stå tillbaka till förmån för actiondelen och hela anrättningen bör således vara mer tillgänglig. Vad Mike tycker om *Battlezone II* får du veta på sidan 66 - en stilig, röd Månadens Spel-utmärkelse blir det i alla fall.

The Sims har också landat på våra bord. Vi simulerade genast PC Gamer-kontoret, eller "familjen" som vi också kallas (ej att förväxla med Borlänge-diton). Resultaten blev chockerande, så jag överlåter den diskussionen till Jocke i kommande nummer. Klart är i alla fall att EA har lyckats bra med detta annorlunda och bisarra spel. Månadens överraskning får nog *Nerf Arena* sägas vara. Sällan hade vi väl trott att det gick att göra en first person shooter utan mängder av blod, men tydligen går det också. Vart är världen på väg? Rollspelsinslaget den här månaden står *Septerra Core* för. Japanska RPG är tydligen influensen här och det är väl rätt ok i våra ögon. Personligen håller jag mig till old school RPG a`la *Fallout* och *Planescape: Torment*, vilket borde rendera mig groteskt många skäggpoäng. So long.

ANDERS BJÖRLIN



RECENSIONER DETTA NUMMER

PC GAMERS BETYGSSYSTEM

För att sätta betyg på del spel vi recenserar använder vi det rättvisa och tillförlitliga procentsystemet. Som alltid.

90%+
Ett spel som förtjänar att spelas varje dag för all framtid. Detta är ett spel där utvecklarna bemödat sig om att verkligen göra ett spel som är roligt att spela och inte bara är snyggt, har snygg förpackning, en fet reklamkampanj i ryggen eller har hastats ihop för att tjäna snabba stålar. Så enkelt är det.

85%-89%
Ett lysande spel som inte bara är kul att spela utan som också räcker ett bra tag. Alla spel som når upp över 85% får rätten att stolt bära PC Gamers exklusiva emblem Utmärkt Spel i butiker över hela landet.

70%-84%
Detta är ett bra spel som du kommer att ha mycket kul med framöver. Valuta för pengarna, fyra stjärnor om du så vill. Ett bra köp helt enkelt.

50-69%
Inget märkvärdigt egentligen, men kan ändå erbjuda god underhållning i brist på bättre. Det här är trots allt bättre än att plugga, gymnastisera, äta eller hänga framför TV:n.

30%-49%
Nä vet du vad. Det här är inte mycket att hänga i granen. Vare sig det beror på sunkig kod, taskig inspiration eller som våra engelska bröder så fint uttrycker det; "general crapness", så bör du avstå från att köpa det här spelet. Undvik.

0%-29%
Nej, nej, nej. Hur kan man ens fundera på att släppa en sån här undermålig produkt? En sann gamer håller sig borta från det här spelet.

GENRE: STRATEGI

BATTLEZONE II

Kan det nå en bredare publik nu?





NÄR Activision lanserade *BattleZone* hände något mycket märkligt. De flesta recensenter prisade spelet för dess mångsidiga innehåll. När vi testade det hamnade betyget på 93% vilket borde säga en del om hur bra det var. Trots detta gick försäljningen riktigt dåligt. Det verkar som om det rika innehållet var lite för rikt för den vanlige spelaren. Blandningen av action och strategi var ganska unik och precis som vanligt är det svårt att sälja helt nya idéer. Lite pengar måste Activision ändå ha fått med tanke på att spelet såldes tillsammans med mängder av 3D-kort från flera olika tillverkare. I vilket fall som helst är uppföljaren kommen och denna gång har utvecklarna ändrat lite i den vinnande formeln för att nå en bredare publik.

BattleZone berättade en historia om det kalla kriget fast i en helt annan form än vad som står i historieböckerna. USA och Sovjetunionen upptäcker en ny mineral som kommit till jorden via en meteorit. Mineralen, som kallas för biometall, var så användbar att den sida som kunde kontrollera den, skulle kunna vända kriget till sin fördel. De båda nationerna fortsatte att leta efter mineralen på andra planeter. Givetvis var inte rymden stor nog åt dem båda. Det kalla kriget blev minst sagt varmt när de började strida om herraväldet i rymden. I slutet tvingades de dock bilda en allians mot en ny fiende. Uppföljaren tar vid där föregångaren slutade. USA och Sovjetunionen arbetar tillsammans under namnet International Space Defense Force. När spelet börjar attackeras Pluto av rymdvarelser som kallas för Scions.

Ett problem med föregångaren är att det inte lämpar sig för nybörjare. Spelet är svårt eftersom det blandar flera olika genrer och tyvärr finns det ingen vettig genomgång av alla funktioner. Utvecklarna har lärt sig av sina misstag och därför är *BattleZone II* långsamt i början. Spelaren får prova på kontrollerna under ledning av ett befäl. Instruktionerna är enkla att följa och uppgifterna är inte alltför svåra. Tyvärr varar introduktionen alldeles för länge. På något sätt känns det som om halva spelet har passerat i ett långsamt tempo innan det blir spännande. Det märks ganska väl att utvecklarna har försökt göra om spelet till en storsäljare. Den stora kampanjen tonar ner strategin och bjuder istället på mer action. Spelaren behöver inte planera alltför mycket då det finns order att följa. Strategin är reducerad till en enkel modell där den sida som har flest enheter alltid kommer att segra. Det som behövs göras är att se till att det finns resurser och sedan konstruera mängder av fordon som stormar fiendens militärbaser. Kanske har utvecklarna valt att satsa på action för att inte spelet ska kollidera med det kommande *Dark Reign II*, som företaget håller på att färdigställa för tillfället. I vilket fall som helst blir huvudkampanjen i *BattleZone II* ändå underhållande tack vare att handlingen utvecklas vidare i varje uppdrag. Rymdvarelserna är mäktiga fiender men det intressanta är alla intriger som byggs upp när de allierade grälar ordentligt.

Uppföljaren använder i stora drag samma gränssnitt som originalet, vilket är förståeligt. Det är smidigt och låter spelaren ge order till andra enheter i stridens hetta. Ibland kan det bli ganska





KRAFTMÄTNING

Så rullar *Battlezone II* på din PC

■ Testsystem **PII 300, 64Mb RAM, Voodoo 2**

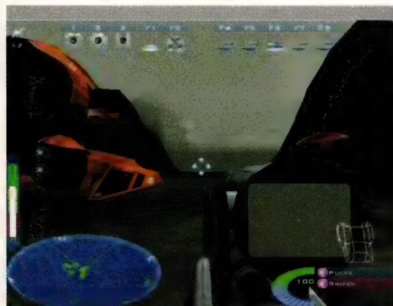


UTSLAG: Flyter fint – om man inte väljer den bästa grafiken.

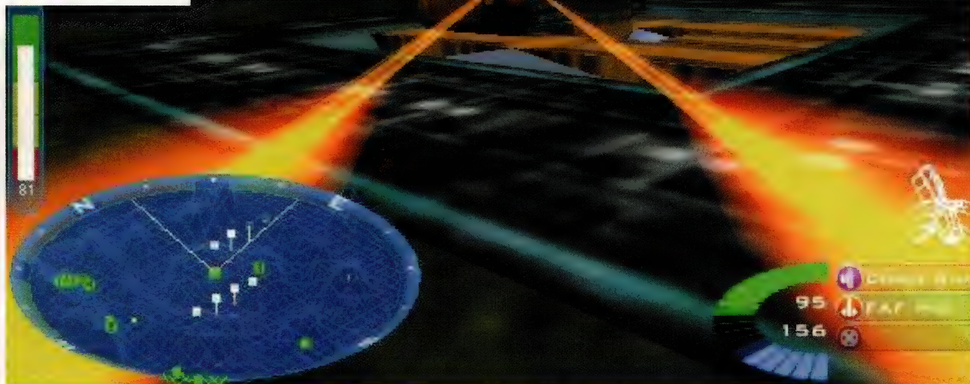
■ Testsystem **PII 450, 128Mb RAM, Voodoo 3**



UTSLAG: Flyter som Nilen, t o m om man har alla alternativ på.



Till och med på fot kan du vara farlig. Det är kul att leka krypskytt.



Med hjälp av lite våld kan man skaffa sig ett försprång i resurskampen.

Förenklat

rörigt men det är det som är tjusningen. De andra enheterna brukar kunna försvara sig själva för det mesta. AI:n är dock inte helt fri från problem. När inte spelaren leker barnvakt kan det gå riktigt illa, då enheterna alltid söker den kortaste vägen till sina mål. Lyckligtvis gör fienderna oftast samma misstag vilket jämnar ut oddsen. Ett annat stort problem är att enheterna ibland är lite väl skjutglada och då gäller det att se upp. Spelaren kan nämligen skadas ordentligt av sina egna trupper.

Precis som många andra spel är *BattleZone II* bäst i multiplay. Eftersom spelaren har friheten att bygga sina baser utan att följa order, blir spelandet mycket roligare än i kampanjen. Det finns tre spelalternativ som alla är intressanta att prova på. I det vanliga läget får deltagarna bygga baser och attackera i vanlig ordning. Capture the Flag fungerar som i andra spel vilket borde glädja många. De som vill ha mycket action kommer säkert att älska det sista alternativet. Det går nämligen att spela vanlig deathmatch där deltagarna kan köra olika fordon eller kämpa till fots.

När föregångaren lanserades hade 3D-korten precis revolutionerat marknaden. Jämna ytor och specialeffekter började bli vardagsmat. Ändå lyckades *BattleZone* imponera med sina mäktiga landskap och häftiga 3D-modeller. Nu cirka två år senare är det 32-bitars grafik som gäller och här höjer sig uppföljaren över mängden. Landskapen är om möjligt ännu mer detaljrika, miljöerna är inspirerande tack vare olika vädereffekter och återigen är enheterna något att tappa hakan över. Specialeffekterna är vassa och bjuder på enorma explosioner och annat att dregla över. Kort och gott är grafiken i *BattleZone II* fantastisk. Nackdelen med detta är givetvis att systemkraven är lika vassa. De systemkrav som anges i manualen rekommenderas bara för fakirer och de som gillar att titta på diabilder. Det går så sakta att det känns som om Hans Villius skulle börja kommentera bilderna vilken sekund som helst. På sämre datorer måste specialeffekter och annat dras ner och upplösningen sättas på det lägsta. För att kunna njuta av alla effekter på högsta upplösningen krävs en maskin som inte har nått marknaden ännu. Det är dock värt att notera att spelet är riktigt snyggt även på de lägre inställningarna.

"Den stora kampanjen tonar ner strategin och bjuder istället på mer action."

BattleZone har ändrats från ett suveränt action och strategispel till ett bra actionspel. Strategidelen har bantats ner ordentligt och de som vill ha mycket av detta får nöja sig med multiplay-uppdragen. Med detta vill jag inte påstå att spelet är dåligt. Det är bara inte lika bra som originalet. Föregångaren är svår att slå med tanke på den spännande handlingen och spänningarna mellan USA och Sovjet. Att kämpa mot rymdvarelser får vi ju göra i nästan alla actionspel. Jag förutspår dock att spelet kommer att sälja många gånger bättre än originalet och jag rekommenderar det till alla, som vill ha spänning och mycket att skjuta på.

MIKAEL HJALMARSON

PCGAMERS PROFIL

Battlezone är:
- Underhållande
- Riktigt snyggt
- Riktat till en bred publik

Battlezone är inte:
- Längre ett riktigt strategispel
- Något för slöa datorer
- Lika bra som originalet

■ Distributör **IQ Media** ■ Utgivare **Activision** ■ Utvecklare **Pandemic Studios** ■ Pris **Ca. 399:-**
■ Systemkrav **P200, 64Mb RAM, 3D-kort** ■ Rekommenderat **P300, 128Mb, 3D-kort** ■ Grafikaccelerator **D3D** ■ Multiplay **LAN, Internet** ■ Web **www.pandemicstudios.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

SVENSKA PC GAMER

Inte lika vasst som originalet men ändå ett häftigt spel.

85%

KOLLA ÄVEN IN...

Battlezone PCG 17, 93%
Snyggt strategispel som gjorde mycket för genren. Det här är kultur.

Hidden And Dangerous PCG 31, 93%
Suverän actionstrategi som inte alls utspelas i framtiden.

GENRE: HUMANSIMULATION

THE SIMS

Leka mamma, pappa, barn? Det var vad vi trodde tills vi testade det...


Mina sims är alltför lika varandra. Skin-verktyget borde avhjälpa det.



Ingen av gästerna märkte att ingen återvände från den övre toaletten.

KRAFTMÄTNING

Så här rullar *The Sims* på din PC

■ Testsystem **P233, 32Mb RAM, inget 3D-kort**



UTSLAG: Minimumsystemet funkar okej – men ibland fungerar inte ljudet som det ska.

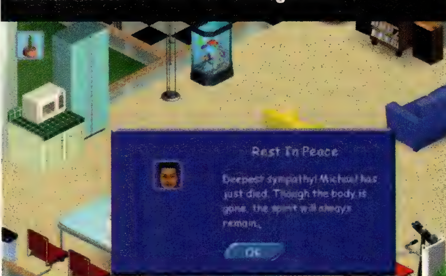
■ Testsystem **PII 350, 64Mb RAM, 3D-kort**



UTSLAG: Det rekommenderade systemet klarar av spelet utan problem. RAM är förmodligen mer användbart än 3D-kort.


Verkar vara något smuts på linsen här.





Det alla vill veta är vem som får husgeråden.

TILL en början är gästerna sugna på tilltugg och smårätter, men snart tröttnar de på köket och börjar utforska huset där de upptäcker spelkonsoler och ett biljardbord. En kompis kompis slänger sina växelpengar i fiskskålen. En annan flörtar med värdens flickvän. Middagen brinner i ugnen. Det vet jag, eftersom jag kan känna lukten. Jo, det är läbbigt hur mycket det verkliga livet liknar *The Sims*. "Jag ska bara ta några skärmbilder", sade jag till den första gästen som kom. "Tjugo minuter, max - du kan väl underhålla dem så länge?"

Och så försvann jag i ytterligare en timme. Det har varit samma sak hela veckan, men att föredra en simulerad bjudning framför en riktig var ett nytt lågvattenmärke. Vilket, förstås, är en ny höjdpunkt. *The Sims* är det mest fängslande spelet på länge.

Det får en att fundera också. Sedan jag började spela *The Sims* har jag börjat notera egendomliga paralleller med mitt eget liv. Ta Michael Bachelor som bor på Sim Lane 1, till exempel. Han jobbar för mycket, äter för dåligt, piffar upp sin hemmiljö med dyra prylar och spelar videospel i timmar för att mota bort den existentiella ångesten. För att kompensera hans usla belägenhet, bestämmer jag mig för att ge mig ut och skaka de lurviga en kväll.

Det är bara det att alla jag ringer till har andra planer. Några undrar var jag har varit hela veckan. Jag ignorerar deras prat och beställer en pizza. Vilket är lite skrämmande eftersom Michael gör exakt samma sak. Jag borde veta, eftersom jag tillbringade hela lördagkvällen i hans sällskap.

"The Sims uppmuntrar till köpgalenskap."

Vad är det som händer?

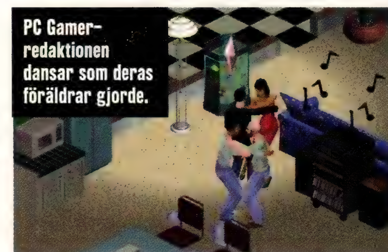
The Sims tar bara statistikdelen från Maxis tidigare spel och slänger på tillräckligt med polygoner för att ge dessa fullfjädrade, digitala människor illusionen av att ha personligheter och känslor. Det erbjuder oss en bit (väldigt) amerikansk förortskultur, som består av mindre än ett dussin familjer. Du skapar familjerna och låter dem flytta in; målet är att hjälpa dem samla ihop tillräckligt med cash för att kunna bygga till huset eller bygga den där basketplanen.

The Sims uppmuntrar till köpgalenskap. Sims kanske har känslor, men lyckan hittas ofta i ett badkar på ett överdådigt party. Sims som spenderar för mycket tid med att sitta och ruva under trappan kommer snart att förlora tak över huvudet.

Att hjälpa *The Sims* att hjälpa sig själva är inte lätt, för även om du kan ge dem direktiv att följa, kan du inte tvinga dem om de vill göra något annat. Roligare är att

FITTJA PARADISO

Om kommunikationen i din familj består av grymtningar, stön och internskämt så kommer du att känna dig som hemma i The Sims. De talar inte utan spelar mest över och spyr ur sig nonsensfraser som talar om hur de mår och pratbubblor visar med en bild vad de pratar om. Bakgrundsljuden är lika bra - musik kommer från stereon, TV:n står på oavbrutet, fåglar kvittrar - och de blandas mjukt när du går runt i huset.


PC Gamer-redaktionen dansar som deras föräldrar gjorde.



Kris i hemmet! Spisbrand betyder att den hungrige killen får fortsätta vara hungrig.

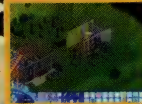


Okej. Familjen diskuterar semesterplaner. På toaletten.



CIDERHUS-REGLERNA

När man fångslas av allt som *The Sims* har för sig, så är det lätt att missa hur underbar husbyggardelen av spelet är. I "free form building mode" får du tillgång till allt från väggar och fönster till kakelplattor och buskar.





Sims pratar i bilder. Den här betyder "Detta verkar vara ett fall för Mulder och Scully."

SIM GAMER

När du provar en ny flygsimulator vill du prova att skjuta ut dig med katapulten upp och ner, rakt i marken. Du vill se eländet kajka ur. Så det första vi gjorde i *The Sims* var att återskapa PC Gamer-kontoret. Istället för att ge sig på hela gänget (det vore vansinne) fokuserade vi på James, Matt, Kieron, Richard och Kate. Personligheterna var lätta - inte särskilt välvårdade, barnsliga, inte mycket arbetsvilja och varierande trevlighet. Tre PC köps in, ett litet kök fylls med skräp och den vetenskapliga simulationen kan börja. Kaos, mer eller mindre. Ingen städar och flugor surrar omkring. Matt flörtar med alla och får en örfil. James får jobb i armén och börjar komma hem i en Humvee, suktande efter sömn, men alla festar. Alla hatar Richard utom Kieron, som utvecklar ett misstänkt beroende. En eldsvåda bryter ut. En PC sprängs. "Sluta!", skriker jag. En PC säljs för att finansiera städhjälpen. Alla utom Kate får jobb - hon tränar magen hela dagen, hennes karisma skjuter i höjden och alla älskar henne. Utom Matt, som är bedårad av en granne men vägrar gifta sig. Huset växer. James stiger i graderna. Kieron och Richard blir poliser. Kate får en filmroll. Alla spelar basket tillsammans på kvällarna. Sött, va?



Kieron var nöjd med det utseende vi valde åt honom.



Typiskt PC Gamer. Två personer arbetar, resten slappar.



Sim Gamer-gänget klär upp sig för fest. Säkert...



Jobba hårt grabbar så kan ni också bygga ett sådant här hus.

Simulerande

få designa deras hem, sköta deras karriärer och spendera alla deras pengar. Även om du bara kan fokusera på en familj åt gången, så kommer ofta sims från andra familjer och hälsar på. Det är fantastiskt att se två sims träffas och bli kära.

Faktum är att det är roligt att se invånarna göra nästan allt. Animationen är suverän och interagerandet gränslöst.



Sims har kreativa behov också.

Även om inte dina invånare är så gulliga som de skulle kunna vara - förmodligen för att de är så realistiska att de inte kan vara gulliga - så fordrar den värste förloraren uppmärksamhet. Jag uppfann PC Gamer-hushållet för skojs skull men det blev mitt favoritgäng (jag måste verkligen sakna något).

The Sims är ingen ny idé, men det är inte långt ifrån. Tidigare spel med artificiellt liv (*Creatures, Tamagotchi*) har fokuserat på konstiga livsformer. Som kontrast till detta sneglar *The Sims* på *Little Computer People* som fanns för C64:an och tar konceptet vidare på samma sätt som *Kingpin* och *Hidden And Dangerous* och lägger till en realistisk miljö.

Motargumentet är: "Varför skulle någon vilja oroa sig för skulder när jag har mina egna kreditkort?" Jag kan bara rycka på axlarna. Det är oförklarligt - kanske är det samma sak som gör att människor tittar på värdelösa såpoperor när de redan har otrogna partners och tattiga fyllon i sina egna liv.

Även om det är bra, så är inte *The Sims* fantastiskt. Tyvärr har verklighetsivrarna en poäng. Trots att det är enormt beroendeframkallande, tänker du ändå: "Vänta lite, är inte det här en smula trist?". Det händer egentligen inte så mycket - ett inbrott, en eldsvåda - och precis som i verkliga livet kan de problemen lösas med ett telefonsamtal. För att *The Sims* verkligen ska engagera måste det till historier och något som skulle kunna likna uppdrag.

Fast för tillfället är jag fast. "Herregud, kan inte någon plocka undan den där pizzan?" hojtar jag. Mina datorinvånare svarar inte och alla mina gäster flockas kring min PC.

OWAIN BENNALLACK

PC GAMERS PROFIL

The Sims är:
- **Originellt, innovativt och nästan unikt**
- **Väldigt underhållande**
- **Skrämmande likt det verkliga livet**

The Sims är inte:
- **En riktig simulation av verkligt liv**
- **Lika smart som det tror att det är**
- **Särskilt likt ett shoot-em-up**

■ Distributör **EA Nordic** ■ Utgivare **Electronic Arts** ■ Utvecklare **Maxis** ■ Pris **Ca. 400:-** ■ Systemkrav **P233, 32Mb RAM, 300Mb HD** ■ Rekommenderat **PII 350, 64Mb, 3D-kort** ■ Grafikaccelerator **Direct 3D** ■ Multiplay **Nej** ■ Web **www.thesims.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

SVENSKA PC GAMER

Ett mycket speciellt spel som befriar dig från bördan att leva ett riktigt liv.

85%

KOLLA ÄVEN IN...

Creatures 3 Ej rescenserat
Som *The Sims* i rymden, fast mer abstrakt.

SimCity 3000 PCG 26, 92%
Skippa småfolket i Maxis enorma stad. Som *The Sims*, fast för diktatorer ungefär.

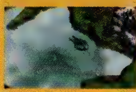
GENRE: ROLLSPEL

SEPTERRA CORE

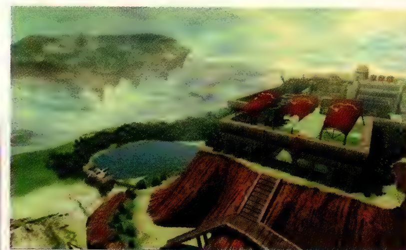
Ha alltid en röd, spetsig hatt på dig så att fienden inte kan se dina kroppspoäng.

CHRONO CORE

Även om det gärna vill följa i *Final Fantasy VII*:s fotspår så är *Septerrra Core* mer likt ett annat spel från Square, nämligen *Chrono Trigger* (SNES, 1995) och Hayao Miyazakis anime - Japans Disney - vars visioner om alternativ teknik och flytande öar fortsätter att ha inflytande på japanska spel.





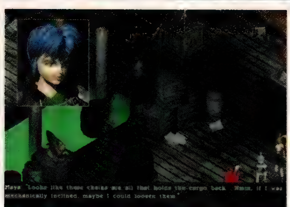


(Ovan) Om bara vår värld var så här vacker.



Du måste pumpa upp din kraftmätare för att du ska kunna prestera en attack värd namnet.





KÄNDE du den där kalla vindpusten? Det var Squaresofts ande som svepte förbi och den vilar tung över hela *Septerra Core*. Medan du tar dig genom en värld av förrenderade, neondränkta bakgrunder och FMV-sekvenser så kanske du kan känna en konstig lukt? Det kan du? F-n också. Jag vet fortfarande inte vad det beror på.

Septerra Core är förmodligen det närmaste en västerländsk utvecklare har kommit utseendet och känslan hos ett japanskt konsol-RPG, och de traditionella elementen används på ett medvetet sätt. Som alltid innebär det att kämpa mot de lokala monstren för att få erfarenhet, uppgradera utrustningen inne i staden och sedan döda bossen eller lösa problemet som låter dig gå vidare till nästa område. Tidigare försök i genren som *Silver* och *Revenant* visar att dagens speldesigners lika gärna kan ha en bakgrund på konsolernas område som på PC:n, och vi kommer att få se mer av denna korsbefruktning en tid framöver.

Ultima-fanatiker kanske protesterar mot bristen på alternativ och frånvaron av karaktärsdaning på spelarens initiativ, men en av fördelarna med en linjär historia är att man bättre kan scripta händelser i förväg, vilket leder till starkare historia och mer detaljerade karaktärer. *Septerra Core* har köpt den här linjära berättarformen

> **"Gränssnittet är en sann pina."**

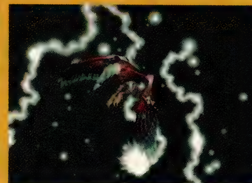
rakt av och faktum är att historien är den starkaste delen, trots avsaknaden av sidouppdrag. Till och med de ljudsatta dialogerna är befriade från inställsamhet, på ett sätt som är smått revolutionerande.

Tyvärr så är det när *SC* ska reproducera de andra vanliga elementen från konsolspelen som problemen dyker upp. Viktiga saker som strid och shopping. Jag menar allvar: gränssnittet är en sann pina och det är inte bra när du försöker kontrollera karaktärernas inventarielistor. Att hoppa fram och tillbaka mellan Shop- och Equip-menyer som borde integrerats från

PERSONLIGA DEMONER

Genom att kombinera Fate Cards kan du trolla fram en mängd olika andar baserade på motsatsförhållanden: elddemoner är mest effektiva mot ismonster, logiskt nog. På minuskontot finns - hur ska jag säga det här? - grafiken för alla spells är mindre imponerande än i ett sex år gammalt 16-bitarsspel på kassett. Positivt är att det går snabbt. Du behöver aldrig sitta och vänta i fem minuter på att saker och ting ska ha effekt.







LINDANS

Du får åtminstone se de vandrande monstren innan de attackerar dig och då går du in i battle mode. Istället för att växla till en annan skärm, hoppar kombattanterna åt sidan i koreograferade positioner a 'la Kids From Fame och gör upp där. Problemet är att du egentligen inte får välja var du ska hamna - alla positioner är förbestämda - så det är bara att hantera de taktiska möjligheterna på bästa sätt.



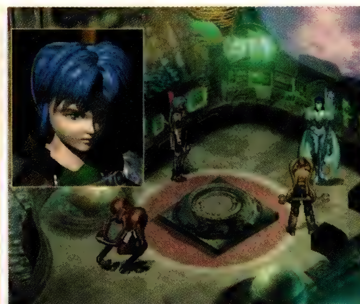
Linjära attacker som energistrålar och svärdsattacker skär som en lie genom fienden och skadar alla som står i vägen. Med en bra träff kan du plocka fem fiender med två slag.



Spridda attacker gör indirekt skada på fiender som står inom tillräckligt avstånd från målet. Det finns inget som indikerar vad som är effektivt avstånd, så du blir ofta lurad.



Specialattacker kräver uppgraderade vapen och kostar dessutom energi, men det kan ge bonuseffekter som den här laserstrålen som förlamar fienden i några sekunder.



Den japanska influensen är uppenbar och inte alls dåligt i våra ögon.





Den Stora Gröna Dödsstaven i aktion.





Det är inget kul att navigera genom menyerna.

Besegrat

första början är tillräckligt för att få dig att vilja avstå från materiell välfärd helt och hållet.

Sedan har vi stridssystemet. Det är det område som RPG till stor del handlar om och det är orsaken till att *Septerra Core* får ett högre betyg. Till skillnad från spel med turordningsbaserat menysystem, har varje karaktär i *SC* en kraftmätare och idén är att ju längre du låter den laddas, desto kraftigare attack kan du utföra. Eftersom en full mätare gör mer skada än en halvfull är det enda rimliga, ekonomiska alternativet att hålla mätaren på full laddning. Så såvida du inte misstänker att en fiende är nära döden, kliver du tillbaka och väntar. Länge.

Spell-systemet är också en rejäl tugga. Idén här är att du ska samla och spela ut Fate Cards, eller upptäcka kombinationseffekter - ett Summon-kort plus ett Fire-kort frammanar en elementarvarelse, som man skulle kunna tänka sig - men det är inte så djupt som man skulle kunna tro. Till att börja med så pratar vi gott och väl om 20 timmar innan du har tillräckligt mycket magi och fysiska krafter för att kunna tillämpa någon sorts taktik. Till och med då är fienderna så lätt besegrade med ett kraftigt slag i huvudet att du egentligen aldrig bryr dig om att utforska vad som kan åstadkommas på de högre nivåerna.

Värre är då att gruppens magiska



poäng slås samman utan något synbart skäl alls och kostnaderna för detta har inte balanserats rätt. Detta innebär att om din fighter använder en förstärkt attack, kan din spellcaster stå där utan tillräckligt med energi ens för att hela en lätt vissen blåklint. Statuseffekter som Poison försvinner efter att varje strid är slut - i vilket fall som helst - så varför bry sig om mediciner och sköldar när man kan spöa upp sina fiender rejält istället?

Septerra Core är solid och välskriven äventyrsunderhållning med intressanta förutsättningar, en icke-pinsam historia och - wow! - starka kvinnliga karaktärer. Även om du sitter och svär så kommer du att spela vidare för att få se vad som händer härnäst (jag är mer än halvvägs igenom redan och PCG tar inte tillbaka spelet förrän jag har spelat igenom det). Men ändå måste du kämpa mot tråkiga strider, ett tanklöst gränssnitt och onödigt slö spelmekanik. Dock inga orcher i sikte, och sådant tycker vi ska premieras.

ZY NICHOLSON

PCGAMERS PROFIL

Septerra Core är:
- Tillgängligt
- Meny- och ikonstyrt
- Uppfriskande alvfritt

Septerra Core är inte:
- Väldigt utmanande
- Orsaken till rösterna i ditt huvud
- Speciellt snabbt

■ Distributör **Ozon Media** ■ Utgivare **Mindscape** ■ Utvecklare **Valkyrie Studios** ■ Pris **Ca. 400:-** ■ Systemkrav **P200, 32Mb RAM, 100Mb HD** ■ Rekommenderat **P233, 32Mb, 150Mb HD** ■ Grafikaccelerator **Nej** ■ Multiplay **Nej** ■ Web **www.valkyriestudios.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

SVENSKA PC GAMER

Beundransvärt och innehållsrikt RPG för den lättsamme. Garanterat orch-fritt.

75%

KOLLA ÄVEN IN...

Baldur's Gate PCG 25, 90%
Traditionellt och nyskapande på en gång. Uppföljare, tack.

Revenant (ej recenserat)
Diablo möter *Tekken* i en tillbakalutad västerländsk version av japanska RPG.

GENRE: ACTION

SLAVE ZERO

Barndomens arkadhallar väcks till liv.







Om man har tråkigt kan man alltid ge sig på någon av de mindre robotarna.

INNAN datorerna blev kraftfulla nog för att hantera vettiga spel var arkadhallarna heliga platser för mig. Jag kommer särskilt ihåg ett spel som heter *Rampage*, där spelaren fick prova på livet som stort monster och klättra på skyskrapor. Det var något speciellt med spelet. Kanske var det känslan att vara riktigt stor i jämförelse med fienden. Att få leka King Kong och vifta bort helikoptrar som flugor. När jag fick se Infogrames *Slave Zero* för första gången tänkte jag genast på *Rampage*. De tillhör egentligen samma genre även om tekniken har ändrats en hel del sedan 80-talet. Är det då fortfarande lika spännande med rena arkadspel?



Slave Zero tar oss till en mycket dyster framtid av det slag vi alla har sett tidigare i actionspel. Städerna är enorma, skyskraporna sträcker sig mot molnen, människorna tar sig fram med flygande bilar och givetvis är det stora robotar som står för lag och ordning. Handlingen utspelas i den gigantiska staden S1-9 som styrs av den galne Sovereign Khan och hans styrkor. En liten grupp av rebeller försöker förgäves att befria staden från Khans grepp, men saker och ting blir bara värre när den girige härskaren upptäcker en ny energikälla. Khans vetenskapsmän tar fram en ny sorts krigare som drivs av energin. De nya robotarna består av biologiska embryon som sitter i stora robotskal. Enheterna kallas för slavar och kan användas för en rad olika uppgifter. Rebellerna lyckas dock försvara sig mot Khan genom att stjäla en av slavarna. Det är här spelaren kommer in i bilden.

Handlingen är inte särskilt imponerande och den förbättras inte heller under spelets gång, men det spelar ingen större roll. *Slave Zero* är inte något för djupa tänkare som vill hitta nya utmaningar för hjärnan. Det här är ett riktigt hjärndött actionspel där snabba reflexer är det enda som behövs.

Spelarens uppgift är att styra rebellernas slav i kampen mot Khan. Bland annat måste härskarens andra embryon stjälas innan de kan användas mot rebellerna. Därefter är det givetvis dags att hälsa på farbror Khan och smiska honom ordentligt. Uppdragen är lika enkla som handlingen. Spelaren behöver inte oroa sig för att gå vilse, då det är praktiskt taget omöjligt. Det finns oftast bara en enda väg att gå. Vidare finns det inga nycklar att leta efter eller något annat i den stilen. När ett uppdrag börjar får hjälten en enkel uppgift. Lösningen på samtliga uppgifter i alla uppdrag är alltid att skjuta sönder något.

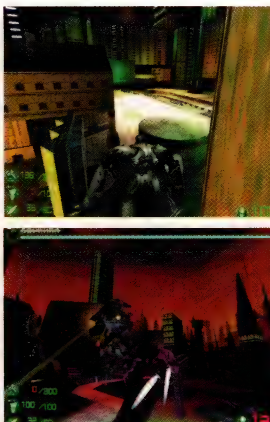
I ett riktigt arkadspel är känslan det enda som räknas, eftersom det inte finns mycket mer att hämta. Utvecklarna har lyckats riktigt bra med *Slave Zero*. Spelarens robot är enorm i jämförelse med alla bilar och människor som far omkring på gatorna. Illusionen förstärks ännu mer då allt skakar när roboten vandrar förbi. Roboten är riktigt tung men den kan ändå springa fort, klättra och

"Roboten är riktigt tung men den kan ändå springa fort, klättra och hoppa."

hoppa. Det är uppenbart att utvecklarna har sneglat på Manga-filmer. Fysikens lagar är nämligen inte alltid närvarande vilket märks då överdimensionerade robotar är smidiga som balettdansöser. De första uppdragen börjar lugnt med några ynkliga helikoptrar, pansarvagnar och små robotar för Slave Zero att öva sig på. Långt senare ändras dimensionerna och stackars Slave Zero blir den minsta roboten i staden. De fiender som dyker upp framåt slutet är helt enkelt enorma. Ännu större är de bossar som avlutar vissa av uppdragen.

Stundtals verkar fienden vara styrda av vissa "skript" som måste slutföras innan de kan börja använda de små grå. Ett exempel på detta är robotar som är pro-


"En konservöppnare, ett kungarike för en konservöppnare."








Det är precis som när Jocke går på gym – det finns alltid någon som är större.

Tungt

grammerade för att springa fram till en viss punkt för att sedan försvara sig. Om spelaren springer fram och möter dem och öppnar eld verkar det inte som om de vore beredda att slå tillbaka. AI:n bjuder på både berg och dalar. Fienden kan ibland vara smarta nog att hämta hjälp men i nästa stund reagerar de inte när deras kompisar åker på stryk. Det som gör spelet svårt i slutändan är bristen på ammunition. *Slave Zero* kan bära med sig tre olika vapen åt gången vilket verkar någorlunda vettigt. Ett vapen kan hållas i handen, ett annat kan hängas på ryggen och sedan finns det plats för missiler på robotens ena axel. I början finns det några moderna ärtpistoler att leka med, men senare kan spelaren sprida förödelse med tunga kulsprutor, "rail guns" och stora kanoner. Ammunition kan hittas i mindre byggnader som råkar hamna i kläm i eldstriderna. Fienden brukar också bära med sig en del godsaker men i slutändan finns det alltid för lite ammunition. De stora bossarna tål mycket stryk och spelaren får fortsätta med nästa uppdrag utan att få rusta upp sig igen. Lyckligtvis kan de mindre robotarna klaras av med nävarna, vilket ser riktigt häftigt ut. *Slave Zero* kan även stampa hårt med ena foten för att bilda en tryckvåg.

Något utvecklarna har lyckats bra med är grafiken. Spelet använder en 3D-motor som klarar av 32-bitars grafik och mängder av effekter. Bland annat kan bump-mapping användas på spelarens robot vilket gör att de metalliska ytorna på hans pansar ser ut som om de har gått igenom många eldstrider. Givetvis kräver detta ett riktigt bra grafikkort, gärna ett utrustat med 32 MB RAM. Det går självklart att välja 16-bitars grafik för äldre grafikkort, I detta läge är det fortfarande snyggt men explosionerna ser gryniga ut. Något som alltid ser bra ut är de suveräna animationerna. *Slave Zero* har mängder med häftiga rörelser och ger spelaren möjligheten att gå igenom uppdragen med attityd.

Det som sänker *Slave Zero* är att det inte presenterar några nyheter under spelets gång. Efter ett visst antal uppdrag känns allt som en enda lång upprepning. Snabb och simpel action är alltid välkommet. Det känns skönt att kunna sätta sig ner några timmar och känna sig som barn på nytt, men i slutändan blir det alltför enformigt. Frågan är om spelet skulle bli mycket bättre om det fanns mer avancerade funktioner, då det är enkelheten som är tjusningen. Mer omväxlande miljöer, fiender, vapen och uppdrag hade dock inte skadat.

MIKAEL HJALMARSON

PC GAMERS PROFIL

Slave Zero är:
- **Ett äkta arkadspel**
- **Snabbt**
- **Tyvärr ganska enformigt**

Slave Zero är inte:
- **Särskilt djupt**
- **Ett vanligt robotspel**
- **Helt överraskande**

■ Distributör **Infogrames** ■ Utgivare **Infogrames** ■ Utvecklare **Infogrames** ■ Pris **Ca. 400:-** ■ Systemkrav **P233, 32Mb RAM, 3D-kort** ■ Rekommenderat **P300, 64Mb RAM, 3D-kort** ■ Grafikaccelerator **D3D, Glide** ■ Multiplay **LAN** ■ Web **wwwslavezero.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

Shogo: MAD PCG 24, 91%
Fantastiska miljöer och annorlunda vapen. Kul multiplayer.

Mechwarrior 3 PCG 31, 90%
Solid robotraction för de som föredrar simulation.

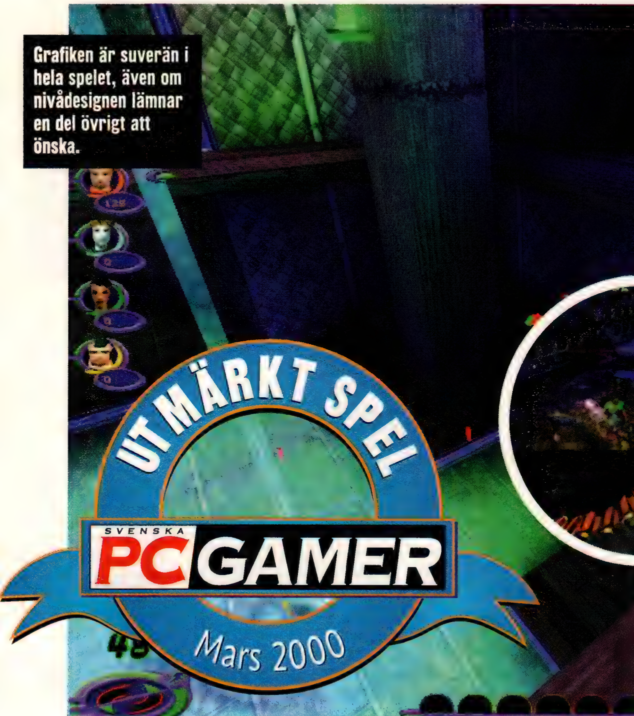
SVENSKA PC GAMER
Ett underhållande arkadspel som bjuder på lättsam underhållning.

83%

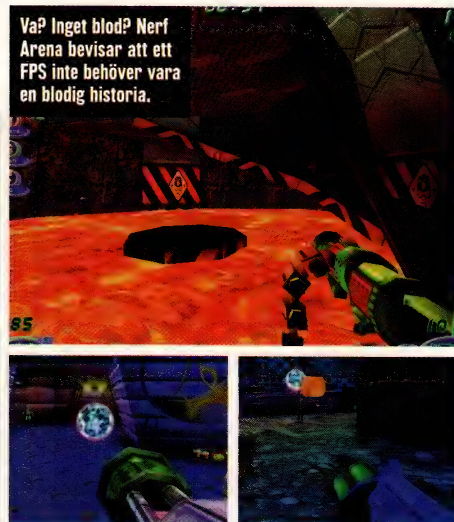
GENRE: FPS

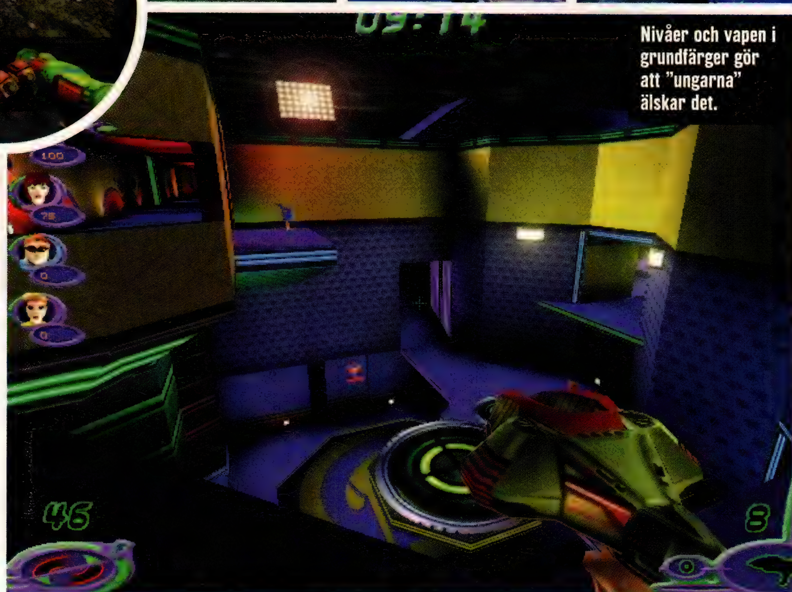
NERF ARENA

Veteranerna Atari visar att shooters kan vara rena barnleken.



Grafiken är suverän i hela spelet, även om nivådesignen lämnar en del övrigt att önska.


Va? Inget blod? Nerf Arena bevisar att ett FPS inte behöver vara en blodig historia.


Nivåer och vapen i grundfärger gör att "ungarna" älskar det.

TUFFASTE STÄLLET I STAN

Var och en av *Nerfs* åtta banor måste låsas upp för att kunna spelas. För att lyckas med detta måste du placera dig bland de tre bästa spelarna på varje nivå och i varje del av nivån, dvs Ballblast, Speedblast och Pointblast. Du får tillgång till nivåerna via ett trevligt litet ställe som heter The Plaza - en gräsbeklädd gård där varje nivå presenteras som ett skyltfönster. Om du inte bryr dig om action kan du plaska lite i fontänen i stället.



TUNGA vapen, dunkla gångar och dreglande monster. Känns helt ute, faktiskt. Diskussionen om vilket som är bäst av *Unreal Tournament* och *Quake III Arena* fortsätter, men Atari ber oss åtminstone att överväga ett alternativ.

Som, i det här fallet, innebär färgglatt, mysigt låtsaskrig. Striderna här går i A-Team-stil, där skurkarna blir knockade istället för skjutna, pilar med sugproppar ersätter hett bly och alla skakar hand på slutet. Kort sagt - deathmatch med Teletubbies.

Detta är vad det *Unreal*-drivna *Nerf Arena* erbjuder och även om det baseras på den rankingmetod som *QIII* och *Unreal* var först med så är atmosfären i spelet så långt från varenda shooter du kan tänka dig. De grälla färgerna och den skrikiga designen som fanns i de flesta 16-bitarsspel gör comeback och förvandlar nivåerna till explosioner av grundfärger.

Klargula väggar, lila golv, rött, grönt och blått ljus får banorna att lysa i regnbågens alla färger och gräsliga kombattanter i overaller leker med sina vapen. Först är det chockerande att bevittna men det intrycket bleknar snabbt när du faller in i den numera instinktiva rutinen att leta upp vapen, powerups och andra spelare att döda. Förlåt - knocka.


Lite grand som Rallyplaneten. Fast utan Sofia Eriksson.

"En snabb och dödande träff från långt avstånd ger mer poäng än en slarvig närstridsseger."

Singelspelet liknar därför det som återfinns i idSoftwares och Epics senaste alster - en serie avgränsade strider mot en utvald skara AI-bots. Var och en av de åtta banorna innehåller tre speltyper - alla åtkomliga från en liten trevlig lobby. Pointblast är den vanliga deathmatch-varianten - ju fler du "dödar" desto mer poäng får du, medan Ballblast är en väl iscensatt variant på Speedball, där du måste plocka upp och skjuta speciella bollar i "mål" för att kunna få mycket poäng. Slutligen har vi Speedblast som är den mest innovativa av de tre och erbjuder vad som bara kan beskrivas som ett sprinterlopp där du måste vidröra flaggor på olika ställen.

Naturligtvis försöker dina opponenter åstadkomma samma sak - därför måste du tillämpa ett visst mått av strategi. Du måste bestämma dig om du vill stå kvar och kämpa mot dina moståndare för snabba (men låga) poäng eller om du ska satsa på optimistisk men svår poängtagning med hjälp av bollarna, eller, när du kör Speedblast, helt enkelt springa medan spelaren bakom dig använder din span-



Skumbollar fungerar som granater. Fast de studsar mer och ser trevligare ut.

KRAFTMÄTNING

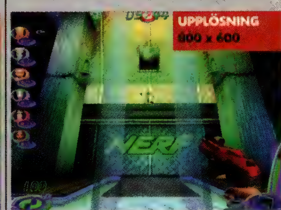
Så här rullar *Nerf Arena* på din PC

■ Testsystem **P200, 32Mb RAM, inget 3D-kort**

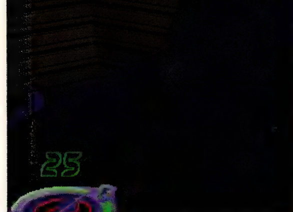


UTSLAG: Ser fult ut och stannar ofta mitt i spelet. Inte så kul.

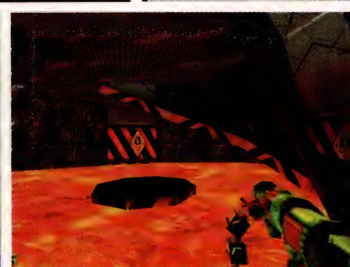
■ Testsystem **PIII 500, 128Mb RAM, Voodoo2 (12Mb)**

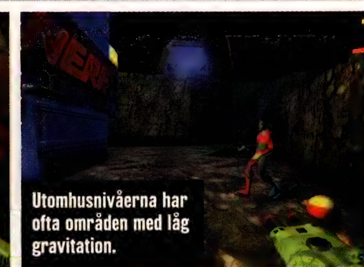


UTSLAG: Inga problem. Laddar snabbt och hackar aldrig.

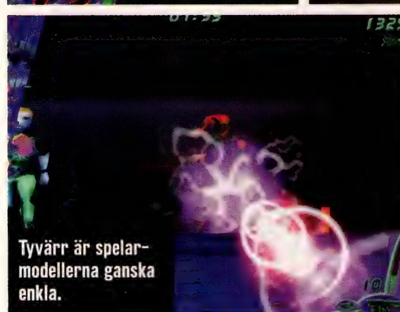








Utomhusnivåerna har ofta områden med låg gravitation.



Tyvärr är spelarmodellerna ganska enkla.

OK, OK – MEN ÄR DET NÅGOT NYTT DÅ?

Även om det snor idéer från många andra shooters så finns det några genuint innovativa element i *Nerf Arena*. Ta de här till exempel.



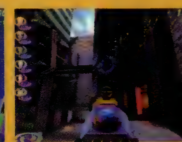
En poängtablett. Du måste plocka upp den för att lyckas.



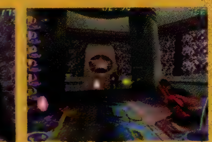
Många av de här ikonerna kan beskjutas och resultera i extrapoäng.



Skjut på kugghjulen och hemliga gångar öppnas på andra ställen.



I Ballblast-mode hamnar ditt vapen i centrum så att du siktar bättre.



En publik! Varför har inte det gjorts tidigare?

dexklädda bakdel som måltavla.

Din egen taktiska stil, som du naturligtvis kan ändra när som helst, gör saker och ting intressanta. Det är ändå *Nerfs* suveräna poängsystem som verkligen gör att spelet blir mer än en övning i cirkelstrejfande eller campande. Frags som ger en poäng är historia. Istället har avståndet och med vilken skicklighet du besegrar din motståndare betydelse för din poäng. En snabb och dödande träff från långt avstånd ger mer poäng än en slarvig närstridsseger. Problemet är att när spelare knockas, "tappar" de sina poäng i form av ikoner som kan plockas upp av dina motståndare i närheten innan du gör det.



Det är en railgun! Med zoom! Är inget heligt längre?

Harmlöst

Det är lika underhållande i praktiken som det är i teorin och det är ett under att sådana simpla idéer inte har funnits i multiplayerdelen i något actionspel tidigare. Det är inte bara positivt dock. Vapnen (som baseras på en populär amerikansk leksak) är en blandad historia. De tidiga sugproppsvapnen känns för mesiga, Railgun-klonen Hyperstrike (med alternativ zoomfunktion) verkar inte skjuta helt rakt och Sidewinderns alternativa eldgivning är ett plagiat av *UT*:s Redeemer.

Olika explosiva och sugproppsbaserade vapen fyller ut resten men det verkar vara liten skillnad mellan användbarheten och det kraftigaste vapnet (den BFG-inspirerade Whompern) är tråkigt långsam och ohanterlig att använda. AI:n hos opponenterna verkar också en smula bristfällig stundtals; ramper får ibland botarna att stå still medan de verkar gilla studsmattorna: du hittar ofta dem studsande från plattform till matta i en ändlös rundgång.

Detta är nu inte kritik som *Nerf Arenas* målgrupp kommer att ta särskilt hårt på. Det riktar sig till den yngre publiken och majoriteten av dem har inte spelat genom *Quake III* på Hardcore eller hört talas om *Unreal*-motorn. För dem är det en smärtfri och rolig introduktion till action i första person och som sådan ska den ha en eloge.

Erfarna konnässörer av denna speltyp kommer att ta till sig *Soldier Of Fortunes* "tuffare" attityd till våld och fortsätta stirra som hypnotiserade när kroppsdelarna flyger. Men när blodet koagulerat ska du prova *Nerf Arena*. Du kanske kommer att bli förvånad.

MATTHEW PIERCE

PC GAMERS PROFIL

Nerf Arena är:
- **Färgglatt**
- **Bra och hederlig underhållning**
- **Förvånansvärt sofistikerat**

Nerf Arena är inte:
- **Blodigt**
- **Läskigt**
- ***Quake* eller *Unreal***

■ Distributör **Hasbro** ■ Utgivare **Hasbro** ■ Utvecklare **Atari** ■ Pris **Ca. 400:-** ■ Systemkrav **P200, 32Mb RAM** ■ Rekommenderat **PII 266, 64Mb, 3D-kort** ■ Grafikaccelerator **3Dfx, D3D** ■ Multiplay **Nätverk, modem, Internet** ■ Web **www.hasbro.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

Quake III Arena PCG 37, 95%
Deathmatch i första person när det är som bäst. Blodigt, dock.

Shogo: MAD PCG 24, 91%
Ett imponerande 3D-spel med starka band till japansk tecknad film.

SVENSKA PC GAMER

En lysande multiplayer-shooter som kommer att tilltala ung som gammal.

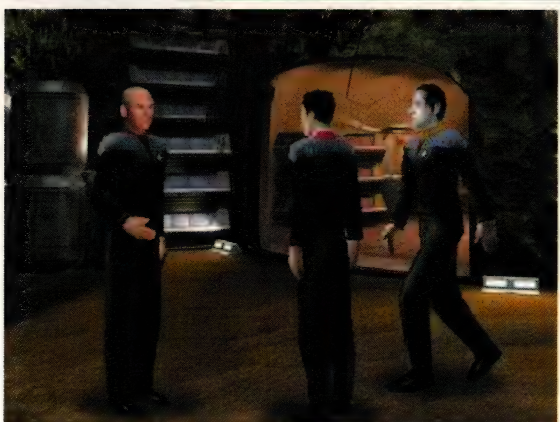
85%

GENRE: ACTION/ÄVENTYR

STAR TREK: HIDDEN EVIL

Dra på dig uniformen och lösöronen och gör dig redo för nya metafluxresor genom parallellmaskhål till oupptäckta kvasidimensioner.

I inspelningspausen samlas de andra och snackar skit om William Shatner.



Det är nästan aldrig något folk på discot innan midnatt.

MARKnaden drunknar i Star Trek-produkter, och antalet spel är så många nu så att räkna dem vore meningslöst. De skiftar både i genre och kvalitet. *Hidden Evil* är något så spännande som ett actionäventyr, där du får chansen att dra på dig den tajta uniformen och springa runt med dina roliga prylar och vifta dem i ansiktet på folk.

Som unge herr Sovok har du i uppdrag att hjälpa den gode kapten Picard med hans utgrävningar på en plats där spår efter en urgammal och främmande livsform har hittats. Rätt så snart uppstår dock problem, när kaptenen blir attackerad och råkar klanta bort sig till en annan dimension (för fasen, Picard, det är tredje gången denna veckan!). Tillsammans med Data, androiden som aldrig kan bli mänsklig men som hemskt gärna vill bli det, ska du söka rätt på kaptenen. Snart nog snubblar du över en livsform som legat i dvala i något millennium eller två, och som kanske kan hjälpa dig. Men hemligheter döljer sig bakom denna livsform, och snart är cirkusen igång...

Som Sovok springer du runt från ruta till ruta i ett snyggt landskap som genomsyras av den bisarra mystik som Star Trek gärna inger. Emellanåt drar du ditt vapen och skjuter på fiender, och emellanåt löser du kluriga problem med de tillgångar du har till hands. Dessa är ofta väldigt få och anpassade till din direkta omgivning, vilket gör att du titt som tätt kan lösa spelets svårigheter genom den enkla trial-and-errormetoden. Till din hjälp har du vissa standardobjekt, som t.ex. en tricorder som kan identifiera främmande föremål och livsformer och tala om vad deras funktion är. En trevlig manick, som man nästan kan betrakta som en slags hjälpfunktion när man kört fast. Vidare har man kommunikationsredskap så att man alltid är i kontakt med Data och Picard. Slutligen har man också sin trogna Phaser så att man kan zappa alla styggingar som dyker upp. Då och då ställs du inför ett litet pussel som du måste lösa för att komma djupare ner i den främmande livsformens ruiner, och till en början skrattade jag högt åt dessa banala problem. Men det skrattet satte jag minsann i vrångstrupen efter ett tag, för de ökar i svårighetsgrad. Spelet är uppdelat i nivåer på ett väldigt klumpigt sätt - andra äventyrsspel, som exempelvis *Gabriel Knight*, löser det snyggt med en intern kronologi. I *Hidden Evil* avbryts du helt abrupt av att spelet talar om för dig att du har klarat en nivå, bra gjort, ryggdunk och så vidare, och nu ska du vidare till nästa nivå... nästan som i ett konsolspel av enklare modell. Korkat, tycker jag, särskilt om man ska försöka ge

> **"Det är uppdelat på ett ganska klumpigt sätt."**



Hafsigt

en känsla av en löpande historia i spelet. Så håller det på i alla fall, vare sig man gillar det eller inte, och man blir snart lätt förvirrad av alla klumpiga uttryck och invecklade förklaringar som ges till varför allt sker som det sker. Som tur är så är vår tappre hjälte Sovok en riktigt korkskalle, och måste ständigt upprepa och få förklarat för sig vad alla säger till honom, så att han (och alla vi andra) ska förstå vad rappakaljakungen Picard och den metallglänsande retorikern Data pratar om.

Hur gestaltas då allt detta? Mycket snyggt, får jag nog säga. Animationerna är mjuka och ser bra ut, rummen växlar kameravinklar på ett läckert (om än ibland förvirrande) sätt och det är enkelt och lätt att komma in i spelets gränssnitt. Ljudet och musiken är bra, till och med över medel, och känns som om det passar in väldigt väl i spelets profil. Hade *Hidden Evil* varit ett renodlat actionspel, med mycket mer fart och fläkt, tror jag nog att det hade varit betydligt roligare. Som det är nu, lider det av ett klassiskt, och för de flesta speltillverkare väldigt svårlöst, problem. Det saknar helt enkelt nerv och känsla. Grafiken är bra, musiken är inte dum alls, ljudet funkar och låter lagom spejsigt. Men... hm... det behövs mer för att göra ett spel av den här typen, inte sant? Det behövs en bra handling, intressanta och genomtänkta problem, en vettig dialog och ett gott förhållande till berättartekniken. *Hidden Evil* har inget av detta. Man kan inte gömma sig bakom argument som att "Men så pratar dom i TV-serien!" och "Det här är en typisk Star Trek-handling!", därför att nu kollar vi inte på ett förbannat TV-program utan vi spelar ett dataspel! Och då krävs det lite mer än bara massa kosmiska termer om metafluxer som förskjuts genom maskhål för att hamna i parallella universum, där en genmanipulerad entitet har slumrat i tusentals år bara för att nu vakna med sin DNA-manipulerade sträng och öppna en energiportal till en angränsande dimension där romulanerna styr och ställer.

Handlingen i *Hidden Evil* är i stora drag inte fel, den har mycket bra i sig, men den framställs på ett ointressant och icke engagerande sätt. Jag tycker allt att den genomsyras av många Star Trek-element, men de gyllene moment som finns här klantas helt enkelt bort. Manusförfattarna har stirrat sig blinda på termer och ytligheter, och glömt att det måste finnas substans bakom vad som sägs och görs. Vill du verkligen ha ett actionäventyr med ljumma inslag av båda kategorierna, och har spelat alla höjdarna men ändå inte har fått nog, så kanske *Hidden Evil* kan vara något för dig. Är du dessutom en Trekkie (med eller utan spetsiga öron), kan det kanske vara värt en extra titt även om du är trött på genren. Men som sagt... titta först innan du köper! För det här är verkligen en ljum produktion. Ett hafsverk, rentav.

ANDREAS ROMAN


Följa John-kvällarna var efterlängtade av alla.

PC GAMERS PROFIL

Hidden Evil är:
- **Snyggt och låter bra**
- **Slarvigt skrivet**
- **Sämre än alla Star Wars-produkter som finns**

Hidden Evil är inte:
- **Fullt av spetsiga öron**
- **Särskilt engagerande**
- **Bättre än någon Star Wars-produkt i hela världen**

■ Distributör **IQ Media** ■ Utgivare **Activision** ■ Utvecklare **Presto Studios** ■ Pris **Ca. 400:-** ■ Systemkrav **P200, 32Mb RAM, 300Mb HD** ■ Rekommenderat **P350, 64Mb, 3D-kort** ■ Grafikaccelerator **3Dfx, D3D** ■ Multiplay **Nej** ■ Web **www.gamesarena.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

The Phantom Menace PCG 31, 79%
Lite samma grej, fast Star Wars och därmed mycket bättre.

Nocturne PCG 36, 66%
åh... ingen höjdare, kanske, men ändå väldigt likt *Hidden Evil*.

SVENSKA PC GAMER

Inte bra, inte dåligt - ingenting!

67%

GENRE: ÄVENTYR

ATLANTIS 2



Än en gång kämpar Mörker och Ljus om dominans, i Cryos nya äventyrsspel.



Cryo sitter och kokar ihop nya äventyr.

CRYO är kända för att producera abstrakta spel med mycket glittrande grafik och pampigt ljud. Det svensköversatta *Atlantis 2* är inget undantag, och som titeln antyder så är detta en uppföljare till *Atlantis*. Bakgrunden till *Atlantis 2* är krånglig så det förslår, men i korthet går det ut på att du är arvinge till en hjälte som frälste världen från Mörkret. Hans arv har sedan gått vidare i generationer, i den händelse olyckan skulle bryta ut igen, och det har den naturligtvis nu gjort. Så du ska som glömsk hjälte (han minns inte ett barr, ytterst lämplig att rädda världen, jo just det!) förhindra att det väckta Mörkret inte ska sluka Ljuset.

Skapligt

"Konstruerat efter enkel modell."

Du reser mellan olika världar med utgångspunkt från en kristallkula och några amuletter som transporterar dig dit du vill. Varje värld har sitt dilemma som du måste lösa för att komma närmare gåtans lösning, och när du väl har löst problemen i alla världarna är du redo att anta utmaningen på den slutgiltiga arenan, som då är i världen Shambhala. Din resa görs i första person och du rör dig inte fritt utan kan bara rotera 360 grader åt alla håll, och sedan välja en punkt som du vill gå till. Ibland hittar du föremål som du kan plocka upp och använda på olika ställen, och ibland träffar du personer som du kan prata med. Spelet är fullt av problem som ska lösas för att man ska komma vidare, och har du tur får du ledtrådar av personerna du möter eller av föremålen du hittar. Kort sagt, ett klassiskt kluraspel där fadern heter *Myst* och syskonen bl.a. *Riven, Lighthouse* och naturligtvis *Atlantis I*. Allt är väldigt snyggt gjort med vacker grafik och stämningsfylld musik. Därför är det synd att man är så låst i sitt rörelsemönster och förbjuds full frihet att upptäcka världen.



Kvällspressen och morgontidningarna brukar vara svaga för mittemellanspel av den här typen, särskilt när de presenteras med vackert glänsande yta. Och jag vill inte påstå att man har tråkigt medan man spelar *Atlantis*, men man har inte sitt livs upplevelse heller. Spelet är konstruerat efter en enkel modell, och handlingen som driver det framåt är en aning snårig. Många typiska misstag görs, som att dränka spelaren i information och bombardera honom med alltför många begrepp på en gång, men de moment som är själva spelet - i huvudsak problemlösningen - är å andra sidan mycket välgjorda. Tillverkarna kan bygga spellogik och man kan sitta och klura och lura bra länge utan att tröttna. Den svenska översättningen håller en mycket god kvalitet och står sig väl jämfört med andra översättningar på vår blågula marknad. Fattas bara annat, när rutinerade tjommar som Pernilla August, Börje Ahlstedt och Figge Norling är med i rollistan. Lite mer regiarbete hade förståss inte skadat; många repliker läses med sådan överdramatiserad känsla att Ingemar Bergman själv skulle få svårt att krama fram mer demonångest ur resultatet.

Om du inte fått nog av den här typen av spel, eller söker något bra på svenska, så är *Atlantis 2* klart spelvärt. Är du luttrad och vill ha nya upplevelser, är det nog en bättre idé att titta åt ett annat håll.

ANDREAS ROMAN

PCGAMERS PROFIL

Atlantis 2 är:
- **En smula fånigt**
- **Väldigt snyggt och välljudande**
- **Bra översatt**

Atlantis 2 är inte:
- **Sämre än föregångaren**
- **Bättre än *Myst* eller *Riven***
- **Något man skriver hem om**

■ Distributör **IQ Media** ■ Utgivare **Cryo** ■ Utvecklare **Cryo** ■ Pris **Ca. 400:-** ■ Systemkrav **P166, 32Mb RAM, 3D-kort** ■ Rekommenderat **P266, 64Mb, 3D-kort** ■ Grafikaccelerator **3Dfx, D3D** ■ Multiplay **Nej** ■ Web **www.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

Myst Ej recenserat
Klassikern. Genresättaren. Milstolpen.

Riven PCG 12, 88%
Uppföljaren. Utmanaren. Segraren.

SVENSKA PC GAMER

Hyfsat roligt och snyggt, med bra svensk översättning.

69%

GENRE: PLATTFORM

TOY STORY 2

Det blir aldrig som man tänkt sig.

Du är en gris, hör du det?

Oops, Mat- och Sovklockan ringer...

En dag bestämde Buzz sig för att bara gå på blåa rutor.

DEN dagen *Toy Story 2* kom med posten, började inte särskilt bra. Jocke öppnade det oansenliga paketet, och när han skrek "Filmlicens" kastade sig alla ner och gömde sig under sina skrivbord. När det visade sig att skivan inte skulle explodera, eller skulle le självbelåtet när den håvade in en massa stålar för den delen, hamnade den på mitt bord. Typiskt.

Som tur är visade sig *Toy Story 2* vara något så ovanligt som ett ganska bra filmspel. Det är inte direkt originellt eller revolutionerande, eller ens det senaste på hemunderhållningsfronten. Men det är klart spelbart, välgjort och faktiskt mer underhållande än man hade kunnat förvänta sig. *TS2* är ISP (Inte Så Pjåkigt).

Det speglar givetvis handlingen i filmen, så du spelar Buzz Lightyear, som måste ut och rädda gamle Woody. Det här innebär att man måste ta sig fram i hus, trädgårdar, gator och på andra ställen, och man måste delta i en hel del aktiviteter (samla in Bo Peeps får, till exempel, vilket kräver en del tankeverksamhet) och lösa ett antal problem.

Tonvikten som ligger vid att utforska

Lekfullt

och besöka olika områden på varje nivå innebär att man oftast måste hålla på med olika uppgifter samtidigt. *Toy Story 2* är riktigt bra på att sysselsätta spelaren med många olika saker samtidigt. Varje rum eller område innehåller vanligtvis ett par olika aktiviteter - man kan köra med radiostyrda bilar, förstöra elaka plåtrobotar, ta sig fram i otäcka kloaker och samtidigt ska man hålla koll på de uppdrag man har (som att samla in olika föremål,

"Spelbart, solitt och underhållande."

som t ex de där fåren. Lägg därtill det Micro Machines-liknande tredjepersonsperspektivet, och den stora detaljrikedomen (kuddar som skickar upp Buzz i luften, köksvågar, farliga brödrostar och mycket annat) så förstår ni att *Toy Story 2* är en mycket sött litet spel.

Okej, det här är inte det 3D-plattformsspel vi alla har väntat på - och hoppats på, för den delen - men det erbjuder ändå mycket, mycket mer än de flesta andra spel med filmlicenser. Och i dessa Tomorrow Never Dies-tider, känns det riktigt bra. Till och med kameran - som allt som oftast sätter käppar i hjulen för de flesta 3D-äventyr - är riktigt hyfsad. Man behöver inte hålla på med manuella inställningar, och man kan placera den precis bakom Buzz utan att ens behöva trycka på en endaste knapp.

För att vara ett plattforms-snedstreck-äventyrsspel i 3D är det helt okej. De lite yngre spelarna får säkert ut lite mer av det. Men faktum är att Buzz och hans armlaser - som blir ett hårkorsförsett förstapersonsperspektiv när den aktiveras - kan mycket väl tilltala de som vanligtvis är mest förtjusta i actionspel.

JES BICKHAM

FÖR BARN?

Den trevlige Buzz Lightyear, vilket vi har nämnt tidigare, har en armlaser i sin ägo. Det är faktiskt ganska kul att förvandla Disneys helyllespel till något lite mer våldsamt. Den kan laddas upp rejält, så att den spränger sönder fientliga leksaker - vanligtvis robotar - på ett ganska brutalt sätt. Suveränt.

PC GAMERS PROFIL

Toy Story 2 är:
- **Underhållande**
- **En hygglig filmlicens**
- **En överraskning**

Toy Story 2 är inte:
- **Markbrytande**
- **En massa trams**
- **Super Mario 64 för PC**

■ Distributör **Egmont** ■ Utgivare **Activision** ■ Utvecklare **Trevellers Tales** ■ Pris **Ca. 400:-** ■ Systemkrav **P200, 32Mb RAM, 60Mb HD** ■ Rekommenderat **PII 266, 64Mb, 3D-kort, 180Mb HD** ■ Grafikaccelerator **D3D** ■ Multiplay **Nej** ■ Web **www.disneyinteractive.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

Rayman 2 Ej recenserat
Frustrerande och långt ifrån perfekt, men ändå ett snyggt plattformsspel.

Tomb Raider: TLR PCG 37, 81%
Ett av de bättre 3D-äventyren på sistone.

SVENSKA PC GAMER

Spännande, kul och ovanligt bra plattformsäventyr i 3D.

69%

GENRE: ROLLSPEL

ODIUM

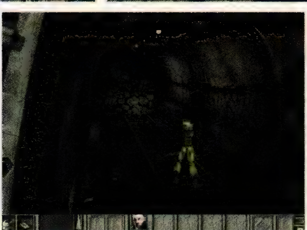
Det betyder "hat", men så illa är det inte.




De coolaste grabbarna ska alltid stå i rökrutan.


Det håller inte samma nivå som pyrotekniken i FF, men striderna i Odium är ändå ganska imponerande.





PCGAMERS PROFIL

Odium är:
- Ett underhållande RPG
- Fullt av strider
- Fullt av stridstaktik

Odium är inte:
- En blandning av *Final Fantasy* och *Commandos*
- Ett komplext äventyr
- En bra berättad historia

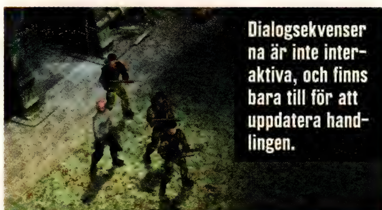
SEGA STRIDER

På det stora hela är *Odiums* strider kul, men det finns en del både stora och små missar. Man kan inte anfalla diagonalt, eller skjuta över vatten. Och gevär kan skjuta åt åtta håll, medan Uzis och pistoler bara kan skjuta åt fyra. Jag vet att sådana begränsningar tvingar en att tänka taktiskt, men kunde de inte ha varit lite mer logiska?

Hetsigt

DET här är lite annorlunda. "Det är ett förenklat, nutida *Final Fantasy*," sa redaktören som gav det till mig. Det stämde inte, men efter att ha spelat i flera dagar kunde jag ändå inte hitta en passande beskrivning på vad *Odium* är för slags spel. Jag förstår vad han menade. Dina soldater knallar omkring och äventyrar och helt plötsligt - precis som i *FF*-serien - stannar allt upp och du kastas in i olika strider.

Fast striderna påminner inte särskilt mycket om de i *FF*. Visst, de är turordningsbaserade, men de påminner mycket mer om tidiga *X-COM*-strider än om Squares spektakulära, audiovisuella underverk. Golvytan där du befinner dig är uppdelad i rutmönster, och varje medlem i ditt team kan flytta sig en viss sträcka per drag, och deras vapen har en viss räckvidd. Jag tror ni fattar på ett ungefär hur jag menar.


Dialogsekvenserna är inte interaktiva, och finns bara till för att uppdatera handlingen.

"Mycket handlar om vilka vapen du samlar på dig."

Det handlar om det vanliga skirmish-stuket, men en del av striderna kan bli ganska taktiskt inriktade. Man måste bestämma vilka monster man ska ta först, vilka vapen man ska använda och vilka i din grupp som ska få stå i frontlinjen. Mycket av variationsrikedomen handlar om vilka vapen du samlar på dig - från eldkastare och Uzis till bedövningspilar och Molotov-cocktails - och det faktum att vissa monster är immuna mot vissa sorters attacker.

Odium har inte mycket gemensamt med *FF*-spelen när det gäller handling och äventyrsbitarna, heller. Det utspelas ungefär tio år in i framtiden, och din trio NATO-soldater har skickats till den ryska staden Gorky 17. Det är en plats där experiment med kvantteleportering har förvandlat hela befolkningen till mutanter som är en blandning mellan djur/människor/maskiner. Det är en bra, mörk skräckhistoria, fast tyvärr är den inte berättad på bästa sätt. Det faktum att man större delen av tiden får hålla på och slåss - och slåss flera gånger om, för om man blir av med en medlem är det kört - innebär att det aldrig blir någon riktig rytm i handlingen. När det gäller äventyrandet är det väldigt linjärt, och lär inte ställa till så många problem.

Lite handling, en smula äventyrande och massor av strider, alltså. *Odium* är underhållande, men striderna tar alltför stor plats - de andra inslagen känns väldigt lättviktiga i jämförelse. Eftersom de inte är perfekta (se separat ruta), blir inte spelet det heller. Det här är märkligt, som sagt.

CHRIS BUXTON

■ Distributör **Ubi Soft** ■ Utgivare **Ubi Soft** ■ Utvecklare **Metropolis/Monolith/Interplay** ■ Pris **Ca. 400:-** ■ Systemkrav **P200, 32Mb RAM, 250Mb HD** ■ Rekommenderat **PII, 64Mb, 3D-kort** ■ Grafikaccelerator **Direct 3D** ■ Multiplay **Nej** ■ Web **www.ubisoft.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

Final Fantasy VIII PCG 38, 92%
Stort, spännande och japanskt RPG. *Odium* har norpat vissa idéer.

Jagged Alliance 2 PCG 33, 83%
För den som gillar turordningsbaserade strider med RPG-inslag.

SVENSKA PC GAMER
Underhållande skirmish-RPG, med *Final Fantasy*-känsla.

68%

SVENSKA PC GAMER

Att appliceras på de irriterade områdena, lite uppmjukande...

SPELGUIDER

QUAKE III ARENA

KOMPLETT SPELGUIDE

Är du trött på att förvandlas till en blodig sörja varje gång du försöker spela online? Då behöver du en lektion i *Quake III Arena*.

Av MATTHEW PIERCE

Att spela *Quake III Arena* på ett effektivt sätt kräver ett antal olika kunskaper. Du måste hänsynslöst förfölja dina offer och ha en omfattande kunskap om nivåerna - och var vapen och power-ups finns. Framförallt måste du kunna röra dig med en ballerinas smidighet. En ballerina med ett väldigt stort vapen i händerna.

GRUNDERNA

Att lära sig använda musen och tangentbordet i kombination är det viktigaste när du spelar *Quake III*, eller, för den delen, vilken förstapersonsshooter som helst. Vi rekommenderar att du använder tangenterna W, A, S och D för att röra dig framåt, bakåt och i sidled (strejfa). Detta gör att du har högerhanden fri för att vända dig om, titta, skjuta och byta vapen (med höger musknapp).

Många spelare tycker helt enkelt det är lättare att ändra inställningarna i config-filen som finns i *QIII*-mappen. Filen heter q3config.cfg och i den kan du binda nya tangenter till alla funktioner i spelet. Den är ganska enkel att ändra - bara öppna den i en ordbehandlare och ta en titt (glöm inte att ta en backupkopia om du bestämmer dig för att ändra den).



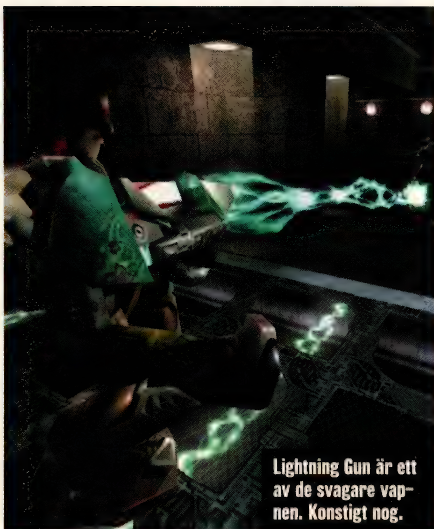
Bones har ett skin som kan vara svårt att upptäcka mot vissa texturer.

SPRINGA OCH SKJUTA

Den överlägset viktigaste tekniken att behärska är "cirkelstrejfning" - ett sätt att röra sig runt offren samtidigt som man håller dem i siktet. För att kunna göra det krävs det att du strejfar samtidigt som du använder musen, vilket gör att du inte bara skjuter flera skott på din fiende utan

TELEVINKEN

Den personliga teleporten är förmodligen det mest användbara föremålet i spelet. När du har den trycker du bara på "Use"-tangenten för att teleportera till en slumpmässig plats på nivån - ungefär som Hyperspace-funktionen i Defender. Det är slumpen som avgör om du hamnar i en bra situation eller inte, men den kan ta dig ur strider som inte går din väg. Den kan också rädda dig från säker död om du trillar ner i en avgrund.



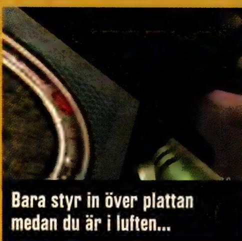
Lightning Gun är ett av de svagare vapnen. Konstigt nog.

HIP HOPP

Rocketjumping har funnits som begrepp sedan *Quake* kom ut, så man kan fråga sig varför så få spelare använder det till sin fördel? Tja, det kan t ex vara svårt att hitta rätt timing och om det används fel kan det vara dödligt. De nackdelarna ska vägas mot de potentiella fördelarna (snabb flykt undan fara, tillgång till dolda powerups) och att behärska rocket jump är helt nödvändigt för att nå framgång på de högre nivåerna. Tekniken går ut på att fyra av en raket samtidigt som du hoppar för att komma upp högt. Raketerna i *Quake III* är snabba saker (mycket snabbare än i *Quake II*) så ett precist och självsäkert handlag krävs för att du ska nå maximal höjd. Bara titta ner, sikta, skjut och hoppa. Du kan även nå samma resultat med en BFG 10K men med skadligare resultat.


I The Longest Yard är det bra att ta sig till den där studsplattan snabbt.


En välplacerad raket i hörnet av plattformen borde funka.


Bara styr in över plattan medan du är i luften...


... och låt dig sedan transporteras upp till den högsta plattformen.


Där väntar en Quad Damage power-up.



EN LYSANDE FRAMTID

Filen q3config.cfg låter dig t o m ändra färg på ditt namn. Meningslöst, men en detalj som kanske får dina fiender att tro att du är bättre än du faktiskt är. För att få se ditt namn med färgade bokstäver, leta bara upp raden "seta name" (ditt namn) och lägg till ^x framför ditt namn, där x står för ett nummer mellan ett och 10. För att få PCG PrinsPrygel i lila så skriver man "seta name "^6PCG PrinsPrygel". Snyggt va?

att du även är ett rörligt mål som är svårare att träffa.

Att hoppa kan också förvirra dina fiender att tro att du är på väg i en annan riktning än vad du är, förutom att du minskar skadan från inkommande raketer, plasma eller en BFG-träff i marken. Glöm heller inte bort att huka dig. Även om det inte är lika bra som att hoppa (du går plågsamt långsamt när du hukar dig) så är du en något mindre måltavla som kan vara svår att se på avstånd. Att huka sig kan ofta lura fienden i en närstrid där ni pumpar raketer på varandra.

DU SÅG MIG INTE, VA?

Du kanske har en förkärlek för den enorma, gula Tank Jr-modellen eller Bones lysande skelett, men använd dem på egen risk. Många av nivåerna i *QIII* innehåller små, mörka områden där subtilt färgade karaktärer har lättare att komma undan vaksamma ögon. Kolla igenom de olika modellerna och välj en som, när den står stilla, har större chans att smälta in i bakgrunden. Om du är svårare att upptäcka kanske du vinner en extra sekund för det där viktiga Railgun-skottet.

Camping-tekniken (att stå och vänta på vapen och power-ups vid respawn points) fnyses det rent allmänt åt, men om du bestämmer dig för att göra det bör du lägga ner lite tid på att kartlägga vilka områden som är taktiskt viktiga på nivåerna. Kanter där du kan titta ner på respawn-platserna är ofta bättre ställen att campa på än precis intill vapnet/powerupen. Du bör också vara medveten om att även om du kan vinna några matcher med hjälp av camping, så kommer du att göra dig till ovän med alla - vissa servrar stänger t o m av dig om du campar upprepade gånger.

HÅLL DIG FULLPACKAD

Du kan inte göra mycket skada utan vapen eller ammunition, så se till att du kan alla de relevanta placeringarna och deras respawntid. Att plocka på dig ett vapen i *QIII* du redan har, ökar bara din ammunition med ett (även om det temporärt hindrar dina fiender från att plocka upp det), så det är grundläggande att veta var lämplig ammunition finns. Studera rutan längst ner på sidan tills du kan alla fakta i huvudet. Det är också nyttigt att känna till allt om health, armour och power-ups. Guld-health ger dig 50 poäng, gul ger dig 25 och den gröna ger dig fem. Megahealth bör vara ditt yttersta mål - den ger dig hela 100 hälsopoäng.

Rött armour ger dig 100 poäng direkt, gult ger dig 50 och armour shards ger dig fem poäng styck. Alla dessa föremål kan ge dig hälsa och armour till ett maximalt värde av 200 poäng styck, då de börjar sjunka till normalvärdet 100.

ÄR DU ETT SPÅN?

Den spelare som vet var och när han ska leta efter vapen, health och power-ups har en naturlig fördel. Vapnen i *QIII* är enkla att få tag ⇨



VAPEN	AMMO	VAPEN
Machine Gun	Bullets (+50)	50 bullets
Shotgun	Shells (+10)	10 Shells
Grenade Launcher	Grenades (+5)	10 Grenades
Rocket Launcher	Rockets (+5)	10 Rockets
Lightning Gun	Lightning (+60)	100 Lightning
Plasma Gun	Cells (+30)	50 Cells
Railgun	Slugs (+10)	10 Slugs
BFG 10K	Cells (+10)	20 Cells



Kraften i en BFG 10K är ofta svår att kontrollera i små utrymmen.



Här har Orbb kontrollen tack vare att han befinner sig högre upp.



Plasma Gun är användbar för att täcka stora ytor snabbt.

på - de respawnar var femte sekund. Dock är det, som nämnts tidigare, liten mening (ur ammunitionssynpunkt) med att plocka upp dem hela tiden.

Då är det betydligt bättrte att känna till att värdefull ammunition respawnar efter 40 sekunder, health efter 35 sekunder och armour var 25:e sekund. Effekterna av de olika power-upsen, som inkluderar Quad Damage (4x skada), Haste (begränsad fartökning), Regeneration (gradvis ökning av hälsa), Battle Suit (osårbarhet) och Invisibility (osynlighet, förstås), varar i 30 sekunder styck. Se till att du verkligen får tag på dem eftersom du måste vänta en och en halv minut innan de respawnar igen.

OCH NU MITT NÄSTA TRICK...

Nyckeln till framgång i strid är att kunna förutse vad din fiende kommer att göra. Bortsett från Shotgun och Railgun så tar alla andra projektiler tid på sig för att nå sitt mål. Därför måste du kunna förutse var ditt villebråd kommer att befinna sig för att du ska kunna träffa.

Försök iaktta dina opponenters rörelsemönster. Hoppar de hela tiden? Byter de riktning ofta? Springer de enligt en fast bana på varje nivå? Alla dessa observationer kan hjälpa dig att förutse var de kommer att vara någonstans på nivån och hur de kommer att bete sig i närstrid.

Se också till att du lyssnar efter alla ljudeffekter runt omkring dig - även när du inte kan se dina fiender. Detta är lättare i en-mot-en-dueller, men att höra ett vattenplask, det välbekanta ljudet av power-ups, armour och health som plockas upp, hissar som används eller knappar som trycks bör alla kunna ge dig en ledtråd till var din motståndare befinner sig. Ännu mer användbart är att när power-ups som Quad Damage eller Flight respawnar så ger de ifrån sig ett djupt "whoosh"-ljud. Då ska du rusa till platsen så fort det går.

Den kanske största bedriften är att behärska "jonglerings"-tekniken. Den går ut på att du skjuter en raket mot fötterna på din fiende så att han flyger upp i luften och sedan upprepade gånger skjuta mot marken under honom för att på så sätt "jonglera" med dem. Testa det. Nu går vi över till själva banorna...

Q3DMO - TRAINING

När du väl klarat av genomgången kommer du upptäcka att inledningsnivån i stort sett består av tre rum. Rummet framför din spawning point innehåller ett Shotgun, korridoren till höger leder till gul armour, och den vänstra gången för dig till ett Plasma Gun, armour och lite health.

Din motståndare, Crash, tycker bäst om Shotgun - så plocka upp det om du kan, och förskansra dig sedan i Plasma Gun-rummet. Här har du full täckning över ingången, och den enda Shotgun-ammon på nivån ligger nära till hands. Smyg under de lugna ögonblicken fram för att samla in Plasma-ammo, och retirera in mot samlingen av

TITTA VI RAILAR!

Dödande skott är lätt de mest tillfredsställande och det finns ett antal sätt att åstadkomma dem i *Quake III Arena*. Det mest effektiva vapnet är BFG 10K: ett välriktat skott ger dig en frag och den stora skadan från ett sådant kraftigt vapen innebär att du inte behöver sikta särskilt bra - att rikta den mot en vägg i närheten kan vara lika effektivt. För den med standig hand är det Railgun som gäller. Den gör 100 poängs skada och siktandet är det enda som står mellan dig och dominans. Det är för lätt att undvika hårkorset - satsa istället på att strejfa för att hålla ditt offer centrerat. Opponenterna är också betydligt mer sårbara när de befinner sig i luften efter att ha hoppat på en studsplatta. Glöm heller inte att använda zoomfunktionen när du kan.





health om Crash skulle få in en lyckosam träff.

Q3DM1 - ARENA GATE

Den bästa positionen på den här tvårumsnivån är utomhusdelen där det finns en Rocket Launcher och health. Från skyddet av statyerna kan du täcka både Launcherns respawn point och en av de alternativa entréerna. Campar man här kan man som regel hämta in en hel del frags - men se upp för andra spelare som också kan respawna i rummet.

Det andra området huserar röd armour och ett Plasma Gun, och en +50 health finns i korridoren utanför. Ta dig dit om du känner dig riktigt sliten. Glöm dock det fresande, sluttande taket - osynliga barriärer förhindrar rocket-jumping därifrån.

Q3DM2 - HOUSE OF PAIN

Denna nivå är indelad i två sektioner, och i båda finns det vapen och power-ups. Den första sidan är ett långt, öppet område med tre utgångar. Det Plasma Gun som ligger i mitten är långt bättre än Rocket Launchern på öppna platser, och det finns även en gul armour på den vänstra sidan. Valvgången framför den gula armourn bör bli din första hållplats: en dörr leder därifrån in till rummet med Rocket Launchern. Följ korridoren runt till rummet med bassängen. Befinner sig någon i vattnet bör denne bli en enkel måltavla (om denne någon är du ska du rocket-jumpa därifrån så fort som möjligt), och en Haste som respawnar med 90-sekundersintervaller borde inte göra saken svårare. Enda gången du ska hoppa ner i vattnet är när du behöver röd armour, och åter igen - se till att komma därifrån snabbt. Du kan komma upp kvickt genom att hoppa fyra gånger på det trasiga murverket.

Q3DM3 - ARENA OF DEATH

Trappan som leder till Rocket Launchern är helt klart det viktigaste området att dominera på denna nivå. När den väl är upplockad växlar Launchern mellan att respawna som Plasma Gun och RL, men de är båda de mest användbara vapnen här. Två +50 health gör också den här plasten till en viktig kontrollpunkt. Båda ramperna som leder ner härifrån tar dig till en röd armour, medan de längre vägarna på var sida leder förbi Shotguns till ett mörkt område som gömmer en Grenade Launcher. Grenades är också användbara här, med tanke på de långa korridorerna där de kan studsa fram effektivt. För rocket-jumpers kan det vara värt att pröva på att fara från marknivån till hålet med den röda armourn.

Q3TOURNEY1 - POWERSTATION 0218

Ännu en relativt liten nivå, med Rocket Launcher i ena änden, och Shotgun, power-ups och gul armour i den andra. Power-upsen skiftar mellan Quad Damage och Regeneration, men den första är den viktigaste. Då nivån är ganska instängd med respawn points som ligger tätt intill varandra, är den extra eldkraften förödande. Rören i taket är inte till enbart för dekoration heller - de som ligger ovanför Launchern kan man rocket-jumpa upp på, för att sedan ligga i bakhåll för fienderna då valvbågen ovanför den gula armourn ger dig fritt synfält över båda entréerna.



Q3DM4 - THE PLACE OF MANY DEATHS

En mediumstor nivå med korridorer i räta vinklar där Rocket Launcher och Plasma Gun kommer helt till sin rätt. Den röda armourn i de dimmiga sektionerna är din första anhalt, följt av en tripp uppför trapporna till den enda Rocket Launchern. Därifrån kan du titta ner och fragga spelare när de vandrar igenom de tre entréerna till Quad Damagerummet. Det är också en bra punkt om du vill vakta de enda uppgångarna - de två trapporna som går samman på avsatsen där du står. Det är också möjligt att rocketjumpa upp på de pulserande rören ovanför dig. Därifrån får man en bra överblick över Rocket Launchern och dörren som leder in till den.

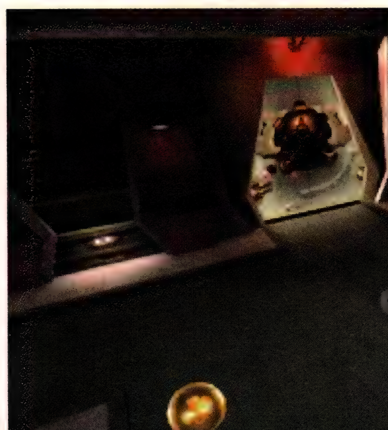
Om du är på marknivån och vill åt Quaden, är det en bra idé att skjuta raketer mot den medan du närmar dig - detta skyddar mot andra spelare som kan dyka upp genom de två andra "blinda" entréerna, sekunderna innan du gör det. Om du vill använda den enda teleportern på nivån kan det vara klokt att ta fram din Gauntlet och ladda upp den precis innan du hoppar igenom. På en server med många spelare kan detta producera "humiliation kills" när du dyker upp bredvid Quad-rummet.

Andra användbara strategier är att rocket-jumpa upp till de lysande rören (ungefär som på Q3TOURNEY1) för att på så sätt överraska fienden, eller att gömma sig i de mörka områdena där du har uppsikt över korridoren som leder upp till Quaden. Härifrån kan en strid ström av raketer slå ut alla oförsiktiga spelare.

Q3DM5 - THE FORGOTTEN PLACE

Den här nivån gör du verkligen bäst i att glömma. Det är en tråkig bana bestående av två utomhusområden med upphöjda gångbanor. I ett område finns röd armour (och en RL gömd i kammaren intill), medan det andra huserar en Grenade Launcher och ett Plasma Gun. På en sådan här öppen nivå kan grenades och plasma vinna dagen, så plocka först och främst upp dessa vapen. Ta den gula armourn som ligger i en angränsande korridor, och vänta på den upphöjda gångbanan. Raketer kan vara svåra att





(Stora bilden) Barrikadera dig med ditt Plasma Gun, så blir Crash ingen match på Q3DM0 (Ovan) Även här är Plasma Gun ett bra val.

rikta uppåt, och dina granater ger en bonus om de riktas nedåt mot ingångarna, men det är bättre om du spar dem så att du har medel för flykt om du skulle bli påskjuten med tungt artilleri nere på marknivå.

Q3DM6 - THE CAMPGROUNDS

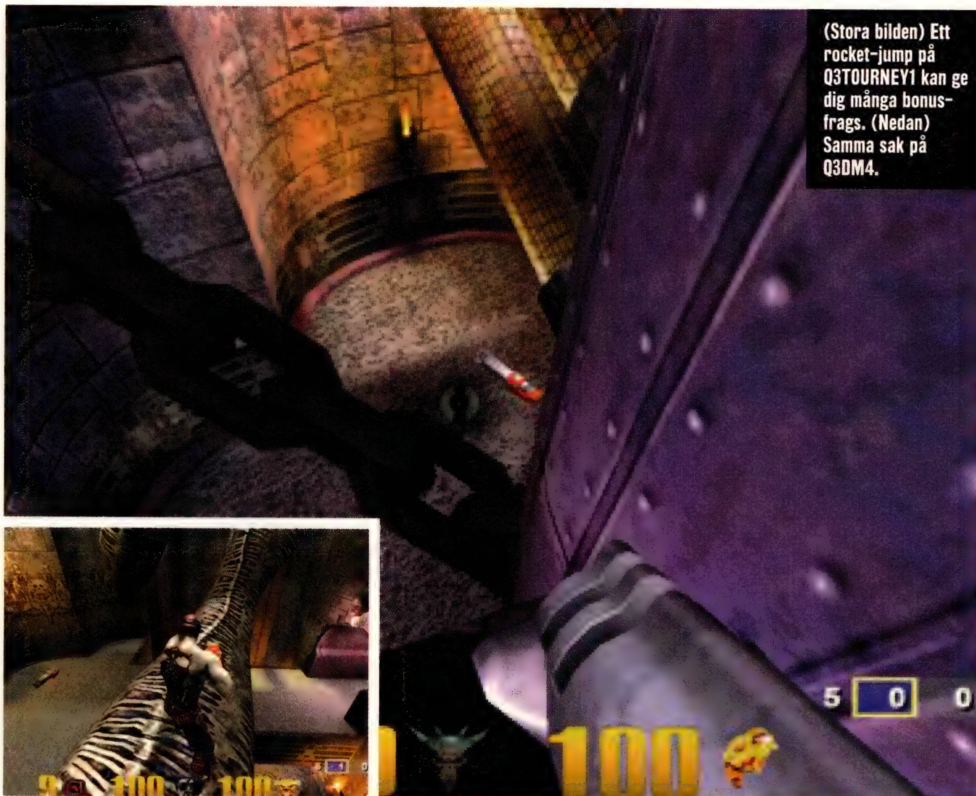
Q3DM6 är en stor nivå som man kan säga är byggd i tre nivåer: den övre, mellersta, och undre. Den övre är perfekt för attacker med Railgun, den mellersta är mer lämpad för Shotgun och Plasma Gun, medan den undre är mer instängd, och således perfekt för RL. Det enda problemet är att din Railgun ligger på mellannivån. Bästa rutten dit är att sticka till Quad-rummet på den undre nivån, för att sedan ta studsmattan upp till toppen och hämta Rocket Launchern. Ta sedan till höger där du finner Megahealth, en teleporter, röd armour och massvis av ammo. När detta är klart ska du ta dig tillbaka samma väg som du kom tills du ser din Railgun på den andra sidan. Rocket-jumpa över, och så är du fullt utrustad för prickskytte, närstrid eller vad helst du kan önska.

Q3TOURNEY2 - THE PROVING GROUNDS

Det viktigaste området på den här nivån är den låga, runda ytan som är full av studsmattor. Här hittar du nivåns enda RL, och ammo. Det är livsviktigt att skydda detta område, vare sig fienden kommer från marknivå eller uppifrån höjderna. De enda andra vapnen som erbjuds är nämligen de relativt klena Lightning Gun och Shotgun.

En taktik (som kan få dig utsparkad från servern innan du hinner säga super dufte) är att gömma sig bakom teleportern på bron med den gula armourn. Härifrån kan du få in ett gratisskott på alla som respawnar framför dig. Fniss! Det är också värt att veta att man utan risk för liv och lem kan gå över de diagonala balkarna som håller upp bron till höger och vänster.

För övrigt så är de rätvinkliga korridorerna fulla av platser där man kan campa eller gömma sig om det blir lite för hett om öronen. Fienden som jagar dig kommer inte att ana att du har stannat, och ett snabbt byte till Gauntlet kan producera tillfredställande humiliation-bonusar.



(Stora bilden) Ett rocket-jump på Q3TOURNEY1 kan ge dig många bonusfrags. (Nedan) Samma sak på Q3DM4.

Q3DM7 - TEMPLE OF RETRIBUTION

Det första du bör veta på den här banan är var Megahealthen finns: i rummet på bron, där det finns ett Railgun, ska du hoppa ner till den gula armourn, och sedan följa vägen tills du nåt teleportern. Bakom den ligger en +100 powerup, men kom ihåg att den ger ifrån sig ett högt ljud som dina fiender kan känna igen, och således få reda på din position. Den enda utgången här är via teleportern, och den visar ganska tydligt vart du kommer att hamna när du använder den. Se till att kusten är klar innan du hoppar igenom...

Det finns ytterligare två rum av strategisk vikt på den här kartan. Det första är det som nämndes tidigare (det med ett Railgun och en Quad). Därifrån har du uppsikt över alla de tre ingångarna, och så är du ju väl placerad för att sno till dig Quaden när den poppar upp.

Det andra området som kan vara värt att dominera är rummet med en upphöjd gångväg, en RL, och en Personal Teleporter. I spel av mindre kaliber är PT:n livsviktig, och så kan du från platsen där Rocket Launchern dyker upp få fördelen av hög mark gentemot den som vågar ta sig in i rummet via de två ingångarna. Knappen på gångbron öppnar en fallucka på nedre botten, som i sin tur leder till en red armour och lite ammo. Det är dock lätt att fastna här, och på en fullpackad server är det inte så klokt att ta sig ner där utan något som kan föra dig upp igen, som en PT. Rummet som är förbundet med Rocket Launcher-rummet är en bra plats för camping - speciellt om du har ett Railgun. Använd studsmattorna för att komma upp på de högre nivåerna, hämta den gula armourn, och lek sedan krypskytt mot folket i rummet nedanför, och mot den andra ingången.





(Vänster) Se till att bibehålla fördelen av höjd genom att hålla dig till gångbanorna på Q3DM5. (Ovan) På Q3DM6 finns det gott om power-ups.

Q3DM8 - BRIMSTONE ABBEY

Detta är en stor symmetrisk nivå - vägarna går runt och smälter så småningom samman i nivåns innandöme. Rummet där är vanligtvis den plats där de flesta slagen står, då där finns en power-up som skiftar mellan Invisibility och Quad Damage. Du når den via en studsmatta på andra sidan rummet, vilken också kan användas för att ⇨

FUSKA DIG TILL SEGER

Nej, du har rätt. Det är inte etiskt, och vi råder dig verkligen inte att göra det. Ja, du *kan* faktiskt inte göra det så till vida du inte befinner dig i singleplayer eller på en egen server. Men om du nu måste utforska varenda skrymsle av nivåerna, så är det bara att trycka fram konsolen med paragraftangenten till vänster om 1:an på ditt tangentbord. Skriv sedan \devmap x, där x-et är ett av kartnamnen (exempelvis Q3DM1 eller Q3Tourney5). När det laddat färdigt trycker du ner paragrafknappen igen, och så skriver du in koderna nedan. Tryck på Enter för att knacka in den, och sedan på paragrafknappen igen för att stänga ner konsolen. Nu är vägen till seger spikrak.

god – Osårbar.
noclip – Gå igenom väggar.
give y – Där y är ett föremål. (ex \give rocket launcher, \give flight, \give battle suit)
give all – Ger dig alla vapen och ammo.
cg_thirdperson 1 – För att spela spelet i tredjeperson (byt ut 1 mot 0 för att återställa).
kill – Begå självmord.
fraglimit x – Sätt en frag limit (där x är 1 och uppåt, och 0 är oändligt).
g_gravity v – Sätt gravitation (ju lägre v är, desto mindre gravitation).



Campa bakom teleportern så vinner du snabbt några frags.

förflytta sig över power-upen, till taksparrarna. Detta är en bra campingplats då fienderna under dig vanligtvis är alltför upptagna med att slåss för att hinna titta upp. Ha också i åtanke att det finns två avsatser i rummet där man kan stå och spruta ner granater och raketer över motståndarna. Om detta rum visar sig vara för svårt, så kan du försöka ta vägen som börjar med en dörr på den nedre nivån. Vägen leder till ett dimmigt område med en Megahealth (samt några bra hörn där du kan lura på folk), och den leder sedan vidare till en bassäng där det ligger en röd armour.



Se bara upp så att du inte dyker i hals över huvud - studsmattan på andra sidan leder till ett Railgun, och även nybörjare kan plocka en simmare från en så fördelaktig vinkel. Om du fortsätter att följa vägen så kommer du till slut till ett rum med en Rocker Launcher och två healths på vardera +50. Rummet är dock lite väl öppet för att gå på jakt, så håll dig undan om du nu inte verkligen behöver dina power-ups.

Q3DM9 - HERO'S KEEP

En komplex nivå där varje vapen kan komma till sin fulla rätt, och där det är vanligt att folk dör då de stöter ihop med någons Gauntlet. Banan är konstruerad som en sorts spegelbild: studsmattor som leder till en RL och en Megahealth ligger på en sida av nivån, medan ett system av mattor som tar dig till ett Railgun och en röd armour ligger på andra sidan. Båda har sina fördelar, även om plattformen som bär upp ett Railgun får ta en hel del stryk - särskilt när motståndarna som använder mattan på den nedre nivån (den som för dig förbi några armour shards och ett gäng +50 healths), i maklig takt svävar förbi mitt i din skottlinje.

På andra sidan är plattformen med Rocket Launchern, och där går det att hoppa av åt höger eller vänster. Från båda dessa "sceniska" plattformar går det att med Railgun plocka fiender som befinner sig på de högre nivåerna. Det är alltid bra att plocka upp Megahealth, fast det är inte alltid så lätt att klara själva hoppet - den avlägsna plattformen som skjuter in dig mot den måste du nämligen nå från en av de två plattformarna, två nivåer upp. Ett felsteg och du faller handlöst mot den röda dimman. Se upp med plattformar som inte ligger tätt intill en vägg - när du rör dig sidledes runt dem är det lika lätt att trilla av pinn som det är svårt att träffa mattan mitt i prick. Den kalla döden väntar dig om du misslyckas.

En annan bra taktik är att skjuta in i den vänstra och den högra korridoren precis innan du hamnar på rampen som leder till Rocket Launcher-plattformen. Din placering i luften gör att du får ett ypperligt tillfälle att bränna in raketerna i korridorerna som leder ut från rummet, och slumpmässiga skott kan ofta ge en frag eller två.

Q3TOURNEY3 - HELL'S GATE

En nivå väl lämpad för två spelare, med miljöer som är perfekta för lite katt-och-råttalekar med Railgun. Det finns bara ett - vid ena änden mellan två torn, så i det scenario som oftast utspelas (en spelare på varsin sida av nivån), är det viktigt att vara den första som plockar upp det. Lägg zoomläget på en lättillgänglig tangent, och se till att använda den om din motståndares modell är svår att urskilja mot de röd-bruna texturerna. När du är i zoomläge ska du tänka på att röra dig. Sidosteg i zoomläge säkerställer att du är lika svår att träffa som vanligt, samtidigt som du får det enklare att få in en frag.

Tre ramper binder samman de två katedralliknande byggnaderna, och på den mellersta respawnar en Battle Suit var 90:e sekund. Det är livsviktigt att du plockar upp denna före din motståndare, och du klarar

(Ovan) Se efter vad som finns bakom teleportern på Q3DM7.

det om du hoppar från någon av de två ramperna som finns över den. Skulle din motståndare hinna före så använder du lämpligast ditt Railgun mot den nu gult pulserande gestalten, eller så tar du dig till nivåns andra ände för att plocka upp Rocker Launchern, Plasman och den gula armourn. Raketerna är bra då de kan slunga in din motståndare i den röda dimman - skjut rakt mot dennes fötter för att uppnå detta.

Det går även att byta till antingen RL, Plasma Gun eller Machine Gun när du är i en Railgun-strid, så länge som du kommer ihåg att springa mot fienden, samtidigt som du hoppar och duckar. Om du blir den förste som byter vapen så kommer du antagligen att få till en frag medan din motståndare förskräckt försöker byta till ett mer lämpligt vapen.

En annan bra taktik är att rocket-jumpa upp till något av de sluttande taken som överblickar det stora öppna området - därifrån är skott med Railgun både överraskande och effektiva.

Q3DM10 - THE NAMELSS PLACE

Här finns det en klarblå Regeneration Tube som är unik för denna nivå - om du står i den så ökar dina health och din armour stadigt tills de båda ligger på 200. Detta, den gula armourn en liten bit bort, och Rocket Launchern vid slutet av gångvägen gör detta till nivåns viktigaste område.

En serie med sammanlänkade trappor och gångvägar löper hela vägen runt tuben, men det är baksidan (i motsatt riktning från RL:en) som är viktigast. En power-up som växlar mellan Regeneration och Quad Damage spawnar i serien av korta passager på marknivån, men där finns även en mängd dödliga lavabassänger längs väggarna.





(Stora bilden och nedan) På Q3DM9 finns det finns gott om platser varifrån Railgun-experter kan leverera dödliga salvor.

Under spelet hörs det ett distinkt klickande ljud närhelst någon står i Regeneration-röret. Detta bör du vara uppmärksam på då du ju genast får veta var fienden befinner sig.

Vanligtvis är det bra att hålla sig till de höga höjderna - ditt synfält ökar dramatiskt, och en position som låter dig skjuta mot gångvägen med gul armour/Rocket Launcher är idealisk. Man kan hoppa mellan många av gångvägarna istället för att gå runt dem - genvägar är användbara om du är förföljd av en tungt beväpnad fiende. Sist av allt så är de sluttande väggarna på var sida om gångvägen med den gula armourn dödliga hinder om du är ansatt från båda riktningarna. För att komma ur en dylik knipa kan du prova att hoppa med ditt Plasma Gun, då detta låter dig klättra kortare sträckor samtidigt som du tar minimal skada - skjut helt enkelt nedåt och mot väggen medan du hoppar.

Q3DM11 - DEVA-STATION

Detta är en enorm nivå utan, någon egentlig samlingsplats, som bara är riktigt rolig om man är fem spelare eller fler. Den av slem omgivna Rocket Launchern och den röda armourn (som du når via en studsmatta) är ofta botarnas mål, men du ska rikta din uppmärksamhet mot området som omger Medkitet. Plocka upp detta så får du +100 health att använda vid behov, och vänd dig sedan om och ta någon av de upphöjda gångvägarna. Båda dessa leder till en teleporter genom vilken man kan se en Quad - vilket betyder att du kan hoppa igenom och sno den i exakt rätt ögonblick. När du ser den ska du kliva igenom, plocka upp den, och sedan springa till nästa rum där en Haste väntar. Båda rummen fylls med granater så snart Quaden har plockats upp, så dröj inte kvar för länge.

Andra taktiker gäller användandet av den andra teleportern: när du hittar den så ska du vända dig om och röra vid väggen precis bakom den - där ligger en health +50 och en hemlighet. När detta är gjort så ska du kliva igenom teleportern för att sedan omedelbart gå bakåt mot väggen - släng iväg en salva från ditt Shotgun mot alla eventuella förföljare.

På ett annat ställe kan man utföra ett svårt men mycket användbart rocket-jump, upp till platsen som överblickar den svart-oranga bron. Och så har vi det lilla utomhusområdet där du kan ⇨



Q3TOURNEY3: Försök att rock-et-jumpa till nya platser.



(Stora bilden) Med ett Plasma Gun kan du hoppa upp längs sluttningarna utan att ta för mycket skada - som här, på Q3DM10.



Tack vare den röda dimman är det lätt att campa på Q3DM11.

BO I EN LÅDA

Om du tröttnar på sublim grafik, vackert designade nivåer, och en rik vapenflora, så har id skapat en hemlig nivå som kanske kan falla dig i smaken. Den består i stort sett av en låda. Ja, det är faktiskt bara en låda. Inga vapen eller power-ups, och du har bara din Gauntlet och ditt Machine Gun att slåss med. Låter det hemskt? Ja, det är det, men det är uppenbart att detta bara var en testnivå, och du kan faktiskt avvara fem minuter åt att slå ihjäl dina fiender med händerna. (Tips: huka dig ner precis innan du klipper till fienden.) För att spela "nivån" så ska du trycka fram konsolen och skriva in \map test_bigbox. Gå och ha roligt nu.



använda den svävande studsmattan för att nå en Megahealth. Därifrån kan du, om du känner för att campa en stund, styra dina steg mot avsatsen vid dörren.

Q3DM12 - THE DREDWERKZ

Dredwerkz är ännu en jättelik nivå där du för första gången kan dominera ordentligt med en BFG 10K. Det finns två sätt att nå den på - antingen dyker du ner i undervattenstunneln som sträcker sig över i stort sett hela kartan, eller så använder du dig av den svävande teleportern. BFG-rummet är en perfekt campingplats om det är mycket folk på servern, och det hela blir inte sämre av att en Regeneration spawnar i slutet av tunneln som leder dit. Det bästa sättet att komma ifrån rummet är att använda teleportern, som leder dig till en avsats högt över den centrala gården. Därifrån kan du hoppa ner för att plocka upp Rocket Launchern, och den är också en perfekt plats för att invänta Quaden, som spawnar på marknivå något till vänster.

Megahealthen på den andra avsatsen kan du nå genom att ta någon av utgångarna på andra sidan nivån och följa dem runt. En bra rutt är att färdas via studsmattan som ligger gömd på andra sidan om Quaden. Vägen delar sig till vänster och höger ganska tvärt - den vänstra leder till BFG-teleportern, medan den högra leder till den enda övriga BFG-ammon på hela nivån.

Q3TOURNEY4 - VERTICAL VENGEANCE

Railgun är nyckeln till framgång på denna nivå, så stick direkt in i byggnaden och hämta den. När det är gjort så ska du så mycket som möjligt försöka hålla dig till de högt placerade gångvägarna - det är lättare att skjuta nedåt än uppåt, och spelare som använder studsmattorna är enkla att plocka. Megahealthen och Rocket Launchern spawnar på mellanplattformarna - det är lätt att hoppa ner på dom från höjderna. Glöm heller inte den röda armourn - på en sådan här Railgun-dominerad nivå är den extremt viktig att ha.

Q3DM13 - LOST WORLD

Det öppna området är klart det mest viktiga, då där finns en RL och en Quad som är gömd i en spricka i väggen. De många upphöjda avsatserna gör att området är idealiskt om du vill överraska fienden med ett bakhåll, och valvbågen i det centrala området är en perfekt prickskytteplats.

Teleporter-området på marknivå är ofta packat med fiender, och ett närliggande Shotgun lämpar sig väl för närstrider. Det finns även en plats där du kan utföra ett användbart rocket-jump - när du lämnar det öppna området genom valvbågen så ska du ta direkt till höger och hoppa upp, så har du bra sikt över korridoren nedanför, och över alla som försöker ta sig uppför trappan förbi de köttiga pelarna.
Om du färdas i den riktningen så ska du aldrig använda trappan. Hoppa istället in i pelaren så kommer du att märka att du kan springa upp genom den.

Q3DM14 - GRIM DUNGEONS

Ännu en BFG-dominerad nivå. Den snabbaste (och säkraste) vägen att nå den är att ta dig till den personliga teleportern, och hoppa ner i hålet bredvid den. Hoppa ner igen så för du tag på jättebössan, men se upp för campare som kan lura på avsatsen en bit bort. Du måste använda den svävande plattformen för att komma härifrån, om du nu inte hemskt gärna vill rocket-jumpa - så ta det försiktigt.





Även på denna nivå finns bara en hög med BFG-ammo - du hittar den på gården där Megahealthen och den gula amourn också huserar. Detta är en stor nivå, men mycket av underjorden är ett slöseri med tid. Håll dig till BFG:n, Rocket Launchern och sektionerna med BFG-ammo.

Q3DM15 - DEMON KEEP

BFG:n kan vara nyckeln till framgång på den här nivån, men den är svår att nå - och ännu svårare att behålla. Utomhusområdet är svaret på dina problem; använd studsmattan för att ta dig till Railgun-plattformen, och rocket-jumpa sedan till den svävande studsmattan och låt dig själv bli slungad genom luften till avsatsen med den röda armourn. Du måste plocka upp BFG:n i flykten.

Ammo finns det inte gott om. Det ligger en låda vid trappan vid de två svängande yxorna (där du även finner en Quad och en PT), men den stora lasten kan du bara komma åt genom att använda Battle Suiten (den spawnar vid ingången till fortet), och hopa ner i den glödande lavan till vänster. Ta dig till det lilla hålet i vägen, sväng runt hörnet, och plocka upp de tre lådorna. Använd teleportern vid utomhussektionen för att ta dig tillbaka till fortets ingång.

Ta dig till fortet via ramperna eller dörrarna, så når du så småningom två studsmattor. Med dessa kan du styra dig själv till Megahealthen som vilar ovanför.

Q3TOURNEY5 - FATAL INSTINCT

Tack vare den gula dimman så är synfältet begränsat på den här nivån, så ta det försiktigt. Rocket Launchern (finns i det centrala området), och Plasma Gun är vapnen som du ska satsa på, och kom ihåg att använda de högt belägna gångvägarna, så att du kan skjuta nedåt. Gå längs gångvägen och hämta Quaden, samtidigt som du lyssnar efter ljuden som avslöjar att någon är i färd med att plocka upp


Nere i det här hålet ligger BFG:n.

armour shards. Har du 3D-ljud? Då kan du tillräkna dig en viss fördel.

Q3DM16 - THE BOUNCY MAP

Detta är en liten nivå utan power-ups, och vägen till framgång går via antingen Rocket Launchern (ligger på sidan med den gula armourn), eller Railgun (på sidan med den röda armourn). All health finns i underjorden eller i en av de två anslutande sidopassagerna, trots att större delen av striden


(Stora bilden) I Q3DM15 ska du rocket-jumpa till den här för att plocka upp BFG:n. (Nedan) Utsikt över Q3DM16.

kommer att utspela sig ute i det fria. Studsa så lite som möjligt - en hoppare blir ett lätt mål för killar med Railguns. Försök också att hålla dig ovanpå den stora valvbågen, då denna utsiktspunkt erbjuder ett superbt synfält.

Q3DM17 - THE LONGEST YARD

En Railgun-dominerad nivå där nyckeln till framgång ligger i att vara först till detta vapen, och att behålla det så länge som möjligt. Använd den snabba rampen för att nå den avlägsna plattformen; därifrån är det ofta möjligt att få till några snabba frags, om du använder zoomtangenten. Om någon följer dig över så ska du via ramperna ta dig tillbaka till huvudområdet, och kom ihåg att använda den centrala studsmattan för att nå Megahealthen, om du nu skulle vara skadad.

Det stora antalet Rocket Launchers innebär att det ständigt är frenetisk aktivitet runt studsmattorna på var sida om nivån, så det är bra att ofta slänga iväg raketer mot dem. Det finns enkla frags att hämta in på det viset. Med tanke på alla Railgunners som lurar i krokarna kan det vara riskabelt att ta markstudsmattan upp till Quaden, så rocket-jumpa istället från en av de intilliggande plattformarna till den svävande studsmattan. Det är också säkert att campa en kort stund på Quad-plattformen.

Q3DM18 - SPACE CHAMBER

Detta är den största av rymdnivåerna, med otroligt jobbiga små fyrkantiga plattformar, studsmattor och gångvägar. De snabba ramperna som slungar dig till Rocket Launchern är prioritet ett - men se upp för snipers med Railguns. Ha också i åtanke att du kan springa till den röda armourn som ligger vid slutet av de små fyrkantiga plattformarna. Du måste alltså inte alltid hoppa dit. Med tanke på risken för fallolyckor är PT:n ett måste - kom bara ihåg att använda den vid rätt tillfälle.

Q3DM19 - APOCALYPSE VOID

Det stora antalet rörliga plattformar kan te sig besvärande till en början, men du måste ta dig till toppen för att nå det ultimata priset - en Railgun. Med denna i din hand så äger du nivån. Zoomen gör saker och ting lättare, och koncentrera dig på marknivån och de avlägsna plattformarna som huserar Quaden och Rocket Launchern. Ha i åtanke att det finns en respawn point på Railgun-plattformen, och att fiender lätt kan smyga upp bakom dig.

Power-upen Flight är också ett måste. Försök att nå så mycket höjd som möjligt med den, men dra inte till dig för mycket uppmärksamhet. Diskreta Railgun-skott är den rätta medicinen, och kom ihåg att kolla hur mycket tid du har kvar, så att du inte faller och slår ihjäl dig. Till varje pris måste du undvika marknivån - där finns inte mycket att hämta, och du är ett lätt mål för skyttar som befinner sig högre upp. Om det är nödvändigt så kan ett noga beräknat rocket-jump föra dig till någon av de lägre rörliga plattformarna.

Q3TOURNEY6 - THE VERY END OF YOU

En prövande nivå i såväl 1mot1-läge som när banan är fullpackad med folk. BFG 10K kan tyckas vara vapnet du ska satsa på här, men det är faktiskt Railgun som är det bästa valet. Försök att plocka fienderna från ett visst avstånd, med hjälp av zoomen. För närstrid kan det vara bra att ha med sig Rocket Launchern som också ligger på plattformarna. Studsmattan till BFG-platformen tar år på sig att skjuta iväg folk, så om du ser någon som försöker använda den så ska du försöka skjuta dem ur deras bana. Glöm bort den rörliga plattformen som leder till Megahealthen. Det är en långsam, farlig resa som med största sannolikhet kommer att få dig fraggad. PCG


På Q3TOURNEY5 är det viktigt att kontrollera Rocket Launchern.

SPELFUSK

Håll ut! Hjälp är på väg.









NOCTURNE

De här koderna kanske inte fungerar med den senaste *Nocturne*-patchen, men de av er som inte har skaffat den kommer verkligen att behöva fuska. För att komma igång trycker du på F10-tangenten och skriver:

Godgames - God-mode
winblows - alla vapen och ammo
skeletonkey - skelettnyckeln
moreammo - Ger mer ammo
thunderstorm - regnar utomhus
snowstorm - snöar utomhus
bighead - Stora huvuden
healme - Återställer hälsan
silver - Ger 500 silverkulor
aqua - Ger dig 500 vampyrkulor
mercury - Ger dig 500 kvicksilverkulor
oldhat - Främling bär annan hatt
freezer - Fiender på/av
ifarted - Ger främlingen en gasmask
recharge - Bättre batteri

BATTLEZONE II

Ni kan läsa recensionen i det här numret, och om ni skulle köra fast i spelet behöver ni bara ta upp konsolen för att skriva in följande botemedel:

game.cheat bzbody - Obegränsade sköldar
game.cheat bzfree - Obegränsade piloter och resurser
game.cheat bzradar - Hel karta
game.cheat bztnt - Obegränsad ammo
game.cheat bzview - Comsat Link utan att behöva bygga
play idsf - Spela som Isdf efter 14:e uppdraget
play scion- Spela som Scion efter 14:e uppdraget

SOLDIER OF FORTUNE (DEMO)

På nästa månads CD Gamer finns en stor demo på det efterlängtade och omtalade Solder Of Fortune. För att spelet ska bli lite lättare, kan ni ta upp konsolen och skriva in följande koder:

God - God Mode
Noclip - Gå igenom väggar
Notarget - Fiender kan inte se dig
timescale .4 - Slow Motion
weapontest - Alla vapen

Du kan också skriva in följande kommandon i konsolen för att aktivera olika vapen och föremål:

SPAWN ITEM_WEAPON_assault_rifle
SPAWN ITEM_WEAPON_pistol
SPAWN ITEM_WEAPON_pistol2
SPAWN ITEM_WEAPON_rocketlauncher
SPAWN ITEM_WEAPON_sniper_rifle
SPAWN ITEM_WEAPON_shotgun
SPAWN ITEM_AMMO_auto
SPAWN ITEM_AMMO_rocket
SPAWN ITEM_AMMO_shotgun
SPAWN ITEM_AMMO_pistol
SPAWN ITEM_AMMO_pistol2
SPAWN ITEM_EQUIP_armor
SPAWN ITEM_EQUIP_c4
SPAWN ITEM_EQUIP_flashpack
SPAWN ITEM_EQUIP_grenade
SPAWN ITEM_EQUIP_light_goggles
SPAWN m_nyc_ebum
SPAWN m_nyc_mskinhead1

DRIVER

Skriv in något av följande namn vid high score-skärmen för att aktivera fuskfunktionerna:

NJW280172 - Snabba bilar
WAC271074 - Ingen polis
RUS3L - God mode
TMR300866 - Eftertext
ANJW16696 - Börja som efterlyst

FREESPACE 2

Håll nere ~ och tryck:

C - Skicka meddelande till fienden.
Shift C - Motdrag för alla skepp av/på.
K - Döda mål.
Shift K - Förstör valt system.
Alt K - 10% skada på dig själv.
I - Osårbarhet.
Shift I - Osårbarhet för mål av/på.
O - Descent-liknande grafik av/på
Shift W - Obegränsade vapen för alla skepp, däribland ditt.
W - Obegränsade vapen för ditt skepp.
G - Alla primära mål uppnådda.
Shift G - Alla sekundära mål uppnådda
Alt G - Alla bonusmål uppnådda.
9 - Scrolla framåt bland alla sekundära vapen.
Shift 9 - Scrolla bakåt genom alla sekundära vapen.



KORTISAR

Jag undrar ifall Sköld har gjort nåt med sina tender på bilden på "ledarsidan" Dem ser väldigt VITA ut...

Mattias

P:s. Vem är "RED" som skriver alla brev tilbax?

Nä, Sköld borstar tänderna med Natural Whitening morgon och kväll. Det har äntligen börjat ge resultat. Tyvärr har alla redaktionsmedlemmar blivit tvungna att skydda sig mot det skarpa ljuset med solglasögon. Red är den på redaktionen som är sugen på lite läsarkontakt.

Varför kom t ex Januari numret på en Tisdag medans det nya numret kommer på fredag? Jag har märkt att när det är bra spel på eran skiva så kommer den tidigt, är det fluffiga så kommer den på Fredag...

Captain Blood

Tidningen kommer alltid ut i butikerna på en tisdag, medan prenumeranterna får den någon/några dagar tidigare. CD-skivans innehåll har inte med saken att göra.

Hoppas att inte jag stör. Jag undrar om ni kan ha Teman på cd gamer tex, *Unreal*-bakgrund.

Arman

Nej, du stör inte. Vi satsar framförallt på demos på CD Gamer. Kanske kommer även teman i framtiden.

Jag vill börja med att säga att er tidning är bäst!!! Och jag vill avsluta med att säga att er tidning är bäst!!! Luleå Hockey regerar!!!

Henrik

Tack. Tack. Nej, det gör HV71 (Djurgården! - Jocke).



OCENSURERAT

För att lätta på trycket i överfulla mailboxar, fortsätter vi att köra Ocensurerat på två sidor. Stålar och åsikter skickas till PC Gamer, Box 425, 351 06 Växjö. Helst ser vi dock att ni använder adressen **red@pcgamer.net**

DATORSPELSFESTIVALEN

Hej PcGamer(Den bästa tidningen!) Jag undrar om Datorspelsfestivalen

Skulle ni kunna svara på dom hära frågorna:
* När tävlingen är?
* Hur många bidrag brukar skickas in ungefär?
* Hur ni dömmer vilka som inte får vara på CD skivan?
* Hur avancerat spelet får vara?
* Hur man ska skicka spelet till er?
* Vilka pris som kommer att delas ut?
* kommer ni också att rösta på spelen?
* Hur ska spelets installation vara för att göra det lättare för er?

Tack för din hjälp! Och om du skulle kunna ge någon mer information så skulle det vara väldigt bra.

Från en närvös kille som ska bidra med ett spel.

Vi räknar med att köra en ny Datorspelsfestival i något av våra sommarnummer. När det är dags att dra igång tävlingen kommer vi att skriva mer om vilka regler som gäller. Börja finslipa ditt spel redan nu så ligger du bra till.

DEN ONDA HÄXAN!

Jag har funderat.... Det är en skitdålig ide att göra ett spel av Sabrina tonårshäxan men det finns fler andra serier som skulle bli lysande spel. T.ex alla dessa såpor! Och då menar jag inte att man skulle spela som en karaktär från serien utan som en utomstående galning som mejar ner alla dom jobbiga såpa-skådisarna. Tänk vad härligt att skjuta huvet av dom där kunde-inte-komma-in-på-scenskolan-men-har-en-snygg-feja-och-vill-bli-kändis soporna! Jag har funderat på en annan sak också.... Det finns nästan bara uppföljare. Titta bara på framsidan av januari-numret! 9 spel nämns. 7 är uppföljare. Vad ska det sluta med? Om 10 år så sitter vi där med Quake 14 och Tomb Raider 17. Och tanken på att Lara skulle hålla på så länge är mycket, mycket skrämmande. Jag har funderat.... Näe skit i det nu ska jag se på Småstjärnorna.

MoyDoy

Vi har funderat en hel del på det här med uppföljare. Det värsta som kan hända är nog ändå om det kommer ett Hyperblade 2. *Fast så elak kan väl inte någon spelutvecklare vara? Det är möjligt att såpa-skådisarna är jobbiga, men det har vi ingen koll på. Sedan vi hittade power-knappen på redaktionens fjärrkontroll för ett tag sedan, har vi börjat använda den ganska flitigt. I stort sett det enda vi kollar på är Kär i Karibien. Torgny är en klar favorit.*

GENRERUTOR

Jag tänkte bara undra om ni är stolta över era genre-rutor. Dessa spel tillhör antagligen samma kategori dataspel:

Age of empires 2: Action/Strategi
Armored fist 3: Action/Strategi
Delta force 2: Action/Strategi
Urban chaos: Action/Strategi
Half-life:Opposing forces: Action/Strategi
Rally Championship 2000: Action/Strategi

Det kanske är jag som är helt körd men är inte dessa spel ganska skilda spelupplevelser?

Sanningen finns därute

Så du tycker inte att AOE 2 *är action? Är inte* Rally Championship 2000 *strategi? Okej, vi erkänner att vi har gjort ett par missar, fast det får du inte berätta för någon.*

KRITIK!

Hej Pcgamer,
Jag har bara lite kritik ja tycker att eran tidning e ok, men det kan bli bättre om ni....har med fler förhands tittar för det e de spel som är aktuella, samt sattsar 110% på storspelen...det va nog allt men ja kommer säkert på något mer. Samt varför fick *Quake3* 95% Alla vet om att spelet e en flopp..har herr (muta) varit hos er...? sen har vi liret *Tiberian Sun* som fick 92% mmmm först av allt filmerna eller de fyrkantiga klossarna e ute nu gäller bra grafik lite krav får man ha, sen spelet mmm 800x600 bästa valet mmm ussch.. Jag fick spelet typ en månad innan ni hade med det i eran tidning och det första ja gjorde va att ladda hem resolution changer, som ni borde rekomenderat alla att göra...men spelet är ändå bara värt 80% det har samma stil som förgångarna tråkiga samt meninglösa enheter som ingen använder, Och varför innehåller det samma grej som alla dåliga strategi spel det där evig skickandet av trupper..? en grej till på eran cd skiva ni skickar med..ha med tex: lite map editors till olika spel (de som e gratis) samt lite andra grejer som nya skins till de olika pang pang spelen. Med andre bullar mer tillbehör till spelen... Just det *Quake3*....som ni gav 95% vilket svider...ger ni samma poäng eller % som andra tidningar bara för att spelet har ett stort namn betyder inte att det kickar.. men det säger jag...Efter min skolgång, söker ja upp er å ändra eran tidning till en nummer ett tidning som inte innehåller massa... mindre bra saker...Ha det bra! and all ways look on the bright side of love. ;)

Fredrik

Fler förhandstittar kan vi fixa. Vi kan (tyvärr) dementera att vi fick mutor för att ge Quake III Arena *dess betyg. Vi får helt enkelt fortsätta att leva på våra låga löner, samt sälja diverse saker till hugade spekulanter.. Om vi gissar att du inte kommer att köpa* C&C: Firestorm, *har vi rätt då?*

SJÖRÖVARE?

Skulle bara vilja hålla med nån som skrev om piratkopiering för några nummer sedan.Piratkopiering KOMMER från för höga priser. Ni på Pc Gamer kan inte säga nånting för ni får väl era spel gratis, eller? Också tycker jag, som andra redan har skrivit, att ni ger högre betyg en det ni skriver i

recensionen. *Return To Crondor* t e x 70%,tänk er att man tar bor nollan och tar från 1 till 10 i stället, alltså en 7:a. Håll med om att det är för mycket. *Armored Fist 3* också en 7:a. Också tycker jag era svar är lama. Upprörd mammas brev må vara lamt men erat svar var precis lika lamt. Kom inte och säg att ni inte bestämmer vad som ska vara på framsidan av er egen tidning. Farsan tyckte inte om er *Close Combat 4* recension, ni får ha en som spelade 3:an i stället för Hjalmarsson (förklaring: Det var samma sak som 3:an helt enkelt). Gör nu som jag säger annars kan ni räkna med en mindre prenumerant.

Jakob

Visst får vi våra spel gratis, men vi kan ändå uttala oss om det här med piratkopiering. Spelen är dyra, men de lär knappast bli billigare i framtiden, tyvärr. Ju fler som kopierar, desto mer får de betala som köper sina spel. Man kan inte bara ta bort en nolla från siffran 70, och få det till en 7:a. Som de säger i Yrrol: Man kan göra så, men det är inte rätt. Är ett spel som får 67% en 7:a? Är ett spel som får 74% också en 7:a? Fördelen med procentsystemet är att det blir lättare att skilja på olika spels betyg. Din farsa gillade inte CC4-recensionen, men vad tyckte du? Vi har en del ganska småväxta prenumeranter redan, så vi diskriminerar inte någon. Du är också välkommen.

FJOLLBOLLAR

Hejsan hoppsan PC Gamer
Ni är ena riktiga fjollbollar om ni inte tar med vårt brev. Vi har några frågor. men först ska vi bara säga att ni borde flytta hela redaktionen till stockholm och Vi vill så gärna ha jobb hos er så vi sumpar våra betyg i skolan. och sedan undrar vi vem som var så smart att starta ocensurerat det är nästan som att läsa skvallertidningar.
Frågor
1 Vi undrar om Blizzard kommer att göra något *Starcraft 2* för ettan och brood war var ju sååå bra.
2. När släpps *Halo*? NI får smyga in er hos Bungie och titta på allt som dom har för vi är sååååå nyfikna på det spelet.
3. och när släpps *C&C Renegade*
4 Kan ni inte släppa ett nummer i veckan i stället för månaden fast lite tunnare? Då kan ni vara mer uppdaterade och ni kan ha mer Ocensurerat(minst fem sidor)
5. Kan inte ni sätta in bilder på er, era flickvänner (med stort tvivel att ni har några) och era familjer?

Fallen_Angel och Lt Etab 16609

PS. Bara så att ni vet att ni inte är ensamma, vi kan inte heller stava till chklaaadpuding. DS.

PS2. 90% av det här brevet är ironiskt. DS2.

Fjollboll vill väl ingen vara, så självklart tar vi med ert brev. Nej, vi kommer inte att flytta redaktionen till Stockholm. Där finns det så mycket kul att göra, så vi skulle aldrig hinna bli klara med tidningen i tid. Ni får istället göra som Jocke - lämna den kungliga hufvudstaden och flytta till Småland.
1. Det viskas i korridorerna om Starcraft 2.
Det kommer med största säkerhet, fast det lär nog dröja. Diablo 2 *och* Warcraft III *prioriteras i dagsläget.*
2. Vi behövde inte smyga hos Bungie för att få fram ett datum: 4:e juli. Det är den amerikanske nationaldagen. Ett annat datum är 1:e november. Då fyller en på redaktionen år. När Halo *ska släppas är det i skrivande stund ingen som vet. Ingen som vill berätta det för oss, i alla fall.*
3. Westwood är ju som bekant inte så sugna på att dela med sig av sådan information. Vi skriver om det så fort vi får höra något datum.
4. Om ni visste hur rätt ni har. Det är en mycket bra idé. Den som väntar på något gott...
5. Tre på redaktionen har flickvänner, medan en är singel. Vilka som är vilka får ni gissa själva... Tyvärr fastnar inte flickvännerna på bild, och vi vill inte heller riskera att förstöra deras magiska krafter genom att blända dem med blixtar...

INTE UTTRÅKAD

Svar till "Krille Fluff" och insändaren "Jag är uttråkad!".
Du skrev att du har klarat dina spel tusen gånger, sen räknar du upp en massa rekord! Ok. du vinner över mig på alla sätt! Men du måste ju sitta framför en dator hela dygnet! Jag kommer aldrig att slå dina rekord men jag ger dig en utmaning istället! Lev ett riktigt liv i verkligheten utanför "The Matrix". Prova att vara något annat en än actionhjälte i en fiction värld! Vem vet, Lara Croft kanske existerar i verkligheten med! Det är mycket svårare, tuffare och mer spännande när det är på riktigt!

MVH Björn

Ps. Vem vet, då kanske du inte blir så "uttråkad" längre!?

Det var en utmaning som heter duga. Klarar du det Krille? Det finns en eller annan PCG-redaktör som inte reder ut det...

AD:N

Tjena, skickar med en fet (?) logga jag gjorde i photoshop med en Airbrush och Gaussian Blur filtret.

Mvh Marcus



Tack, Marcus. Bli inte förvånad om PC Gamer byter logotyp i framtiden.

U9

Först vill jag bara tacka för en bra tidning, även fast det dykt upp en del orosmoln på horisonten... vilket för mig till det jag egentligen tänkt skriva om; er recension av *Ultima IX*. Pinsamt är en lämplig beskrivning. Det är för mig obegripligt hur ni kan vänta till februari med att recensera den AMERIKANSKA versionen av spelet, som är nerlusat av buggar, när själva spelet inte ens är släppt i Europa. Om ni hade väntat hade ni lagt märke till att den EUROPEISKA versionen, som släppts snart, har gjorts om och förbättrats rejält. Annars hade ni helt enkelt kunnat ladda hem senaste patchen, som gjort samma sak. Ni skrev att när recensionen gjordes hade första patchen släppts. Det var i början av december. Man kan tycka att ni borde ha väntat med att recensera det spel som vi svenskar kommer att få spela, istället för det spel amerikanerna lirar. Själv har jag testat *Ultima IX*, och trots de många buggar det innehöll tidigare är det nog det mest detaljerade, häftigaste spel jag någonsin testat. Synd bara att ni framhäver det på ett minst sagt orättvist sätt. Personligen tycker jag ni borde testa spelet med senaste patchen, 1.18, och publicera en ny, rättvisare recension, som reflekterar det spel vi svenskar får ta del av.

mvh,Stefan E

Spelet vi testade var ett boxat exemplar, och det brukar betyda att spelet ska släppas inom kort. Tyvärr drogs spelet in, utan att vi uppmärksammade/blev uppmärksammade på det här. "Tyvärr" är inte rätt ord förresten, då det var bra att det drogs in. Det spel vi testade var precis som du skriver nerlusat med buggar. Vi kommer inte att recensera det igen, men kolla på ledarsidan så hittar ni ett förtydligande.

VAD KRÄVS?

Hej! Jag har skickat brev till er upprepade gånger men aldrig kommer de med i tidningen. Vad är det som krävs för att ni ska ta med det? En sak till, jag tittade i ett nummer av en annan speltidning där läste jag en recension om *Quake 3*. I en redogörelse för vapnen skrev de om Machinegun att det i bästa fall kunde skrämma motståndarna. Låt mig ställa frågan: vem blir rädd för ett machinegun?? Det finns bara ett som är sämre: Gauntlet, men inte blir man rädd för ett machinegun! Sen skulle jag vilja fråga "Tretretr" som skrev i förra numret om de går i Ribbyskolan i en förort till Västerhaninge? Sen undrar jag ifall Klan Ribby har vunnit några matcher, eller om det bara är tomt självförtroende? Använd riktiga namn istället för Tretretr.

Flip

I spelvärlden är kanske inte maskingevär så värst farliga, men i verkligheten skulle vi få byta kalsonger om någon pekade ett sådant mot oss. Vilket av Flip och Tretretr som är mest äkta kan man diskutera...

STACKARS ER!

Nu tycker jag synd om er!! Har precis läst nya numret (nr 38) och bläddrar fram till ocensurerat, och vad är det jag ser!! Inget beröm, bara en massa sketen kritik om för mycket överhäftig layout och liknande.... Tidningen är helt enkel B-Ä-S-T-!-!-! Fräcka recensioner, bra smak, skön kvalitet på pärmen och hur snygg layout som helst.

/kritan

ps. Longe live the Bennets

Tack för ditt stöd. Nu kommer nog alla tro att vi har skrivit det här själva, men det är faktiskt en äkta insändare. För övrigt lever Bennets längre än alla andra. De förtar sig liksom inte, och kan inte stava till ordet "stress."



Recension av Aliens vs Predator, Heroes Of Might And Magic III, Rollercoaster Tycoon, Superbike World Championship, StarCraft: Brood War, Resident Evil 2, Quest For Glory V, Championship Manager 3



Stor förhandstitt på C&C: Tiberian Sun och Star Wars Episode I The Phantom Menace. Guide till Delta Force och Worms Armageddon. Recension av X-Wing Alliance, GTA London, Redline, Premier Manager 99 och Uprising 2.



Braveheart - slåss för din frihet. Team Fortress 2, MDK 2, Starsiege Tribes, Theme Park 2, Lands Of Lore III, Requiem: Avenging Angel, Guider till X-Wing Alliance och Rollercoaster Tycoon. Tiberian Sun-poster medföljer!



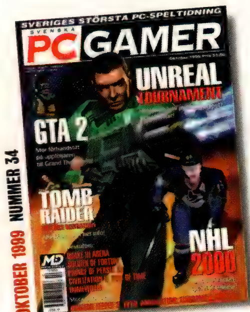
Outcast - Årets actionäventyr, Hidden & Dangerous, Episode 1 The Phantom Menace, Mechwarrior 3, guide till X-Wing Alliance, Imperialism II, rapport från E3-mässan, Quake III Arena, Planescape Torment och dubbla CD-skivor.



Dungeon Keeper 2 - stor recension för hårdkokta! Vi testar dessutom Kingpin: Life Of Crime, Need For Speed: Road Challenge, Discworld Noir, Ultima Online: The Second Age. Guider till Star Wars: The Phantom Menace och BG: TOTSC.



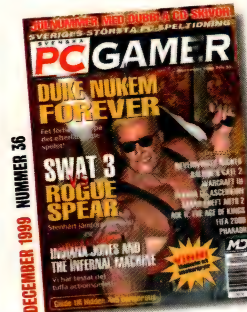
Exklusiva recensioner: uppföljaren till Command & Conquer: Tiberian Sun och Driver. Vi kollar även in GTA 2, SWAT 3, Descent 3, Jagged Alliance 2, Battlezone 2, Civilization II: Test Of Time, Total Annihilation: Kingdoms.



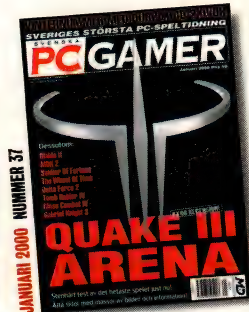
Vi recenserar Unreal Tournament och NHL 2000, dessutom feta förhandstittar på GTA 2 och Tomb Raider: The Last Revelation. Guider till: Dungeon Keeper 2, TA: Kingdoms och Kingpin. Demos på Driver, Rogue Spear och andra heta spel.



Extra tjockt nummer med två CD-skivor. Exklusiv recension: Freespace 2, dessutom: stor artikel om Age Of Empires II: The Age Of Kings, Warcraft III, Final Fantasy VIII. Demos: Unreal Tournament, Delta Force 2 m.m.



Julnummer med dubbla CD-skivor. Förhandstitt på Duke Nukem Forever, SWAT 3 och Rogue Spear i jämförande test. Recensioner på GTA 2, AOE II: The Age Of Kings, Indiana Jones And The Infernal Machine, Pharaoh m. m.



Vinternummer med dubbla CD-skivor. Stor recension av Quake III Arena, vi tittar närmare på Halo, Soldier Of Fortune, Diablo II och MDK 2. Vi recenserar Delta Force 2, HL: Opposing Force, Tomb Raider IV m m

40 kr/st. Köp tre eller fler och betala futtiga 30 kr/st.

Fyll i nedan, klipp ut och posta det idag, för säkerhets skull. Frakt- och expeditionsavgift: 40:-. Betalningsvillkor: 20 dagar netto. Det går även att beställa tidningar via telefon: 0470-70 31 00 eller web: www.medstroms.se/kundtjanst/kop.html

Nummer	Antal	Pris
28-99 Recension av Aliens vs Predator, stor guide: Baldur's Gate		
29-99 Förhandstitt på Tiberian Sun och The Phantom Menace.		
30-99 Braveheart - Slåss för din frihet!		
31-99 Outcast - Årets actionäventyr!		
32-99 Dungeon Keeper 2 - Stor recension för hårdkokta!		
33-99 Exklusiva recensioner: Tiberian Sun och Driver!		
34-99 Recensioner på Unreal Tournament och NHL 2000!		
35-99 Extra tjockt nummer med två CD-skivor!		
36-99 Julnummer med dubbla CD-skivor!		
37-99 Stor recension av Quake III Arena!		

Frakt tillkommer

Summa:

Lägg det på posten eller i faxen (0470-70 31 50) idag. Imorgon kan det vara för sent...

Leveransadress:

Namn/ev företag

Adress

Postnr Ort

Telefon

Underskrift. (Målsmans underskrift om du är under 18 år.)

Fakturaadress (om annan än vidstående):

Namn/ev företag

Adress

Postnr Ort

Telefon

Underskrift. (Målsmans underskrift om du är under 18 år.)





Svarspost
350 237 709
358 01 Växjö

NÄSTA MÅNAD!

SOLDIER OF FORTUNE
Vi recenserar det efterlängtade spelet!

COMMANDOS 2
Vi tar oss en rejäl titt på uppföljaren!

SÅ GÖR DU ETT SPEL
Ett svenskt spelföretag avslöjar knepen!

PLUS!

Som vanligt är tidningen fullmatad med förhandstittar, artiklar och reportage. Dessutom kan ni förvänta er åtminstone en spelguide och recensioner av de hetaste spelen.

NR 40 FINNS I DIN BUTIK 11:E APRIL. MISSA INTE DET!

Notera: Innehållet kan ändras.


PC GAMERS
NORDISKA
MÄSTERSKAP
• OFFICIELLA •

POSTTIDNING B
Medströms Dataförlag AB
Box 425, 351 06 Växjö